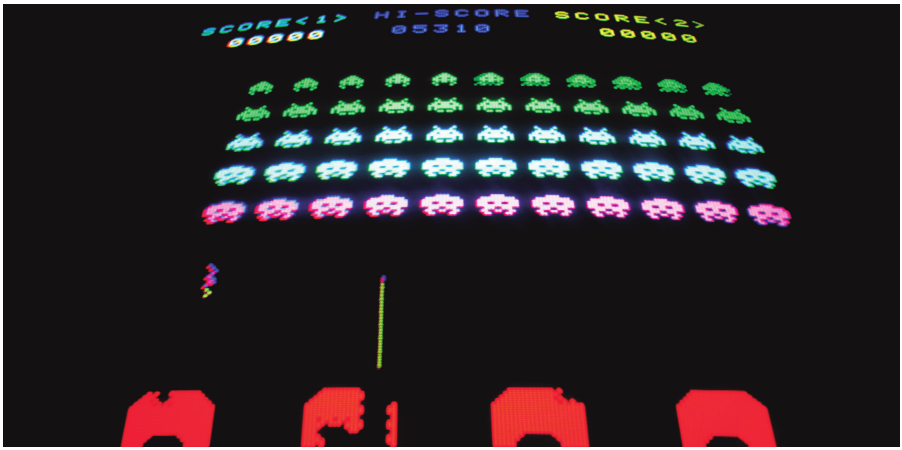
HECHO CON
PIXELS
11
INVASIÓN

HECHO CON

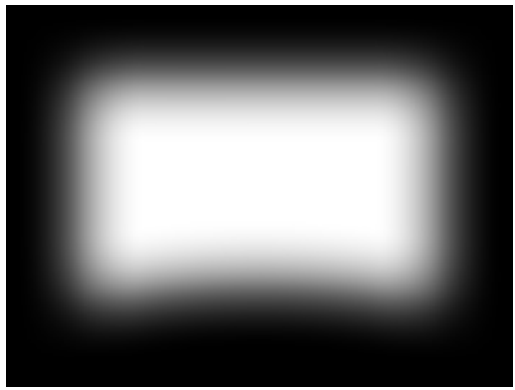
INVASIÒN 01



Un enorme honor para © TAITO Fotografía de la pantalla de juego de la recreativa de Space Invaders, de TAITO.

un clásico inmortal Siempre que mis hijos enorme privilegio en PIXELS me preguntan cuál es de contar con una entrevis-mi videojuego favorito ta exclusiva con su creador, digo lo mismo. Como con las Tomohiro Nishikado, y que películas o canciones y se-TAITO aceptara nuestra ries, no tengo una solo. Y es propuesta repartiendo hala-que creo de verdad que es gos a todos los que forma-IMPOSIBLE quedarse con mos parte de esta familia.

una única cosa. O yo al me- “Gracias al bello diseño del nos no soy capaz. maquetado y al contenido



Pero cuando se trata de destacado que aparece en

Space Invaders debo de- sus páginas, nos ha pare-

por José Luis Sanz cir que es, casi al 99,9%, el cido que sin duda valdría

Director de Pixels juego que, junto a Pac-Man, la pena incluir también una

despertó mis primeros sen- entrevista con el Sr. Nishi-timientos de amor hacia los kado". Como para negarse. videojuegos. Aquella oleada Cuando empezamos con de marcianitos, aquel ritmo esta aventura, el objetivo al son de un ruidito mágico era tener ilustres leyendas mientras nuestra nave in- como la de este número, o tentaba protegerse de sus anteriores. Y ya os avanza-disparos bajo aquellas mo- mos que vienen más, y algu-les de pixels fue todo un ha- na va a sorprender. Pero pa-llazgo. Ahora, casi 48 años ra eso tendréis que esperar después, hemos tenido el unas semanas todavía. P

Suscríbete a

Pixels y Microhobby

en nuestra tienda

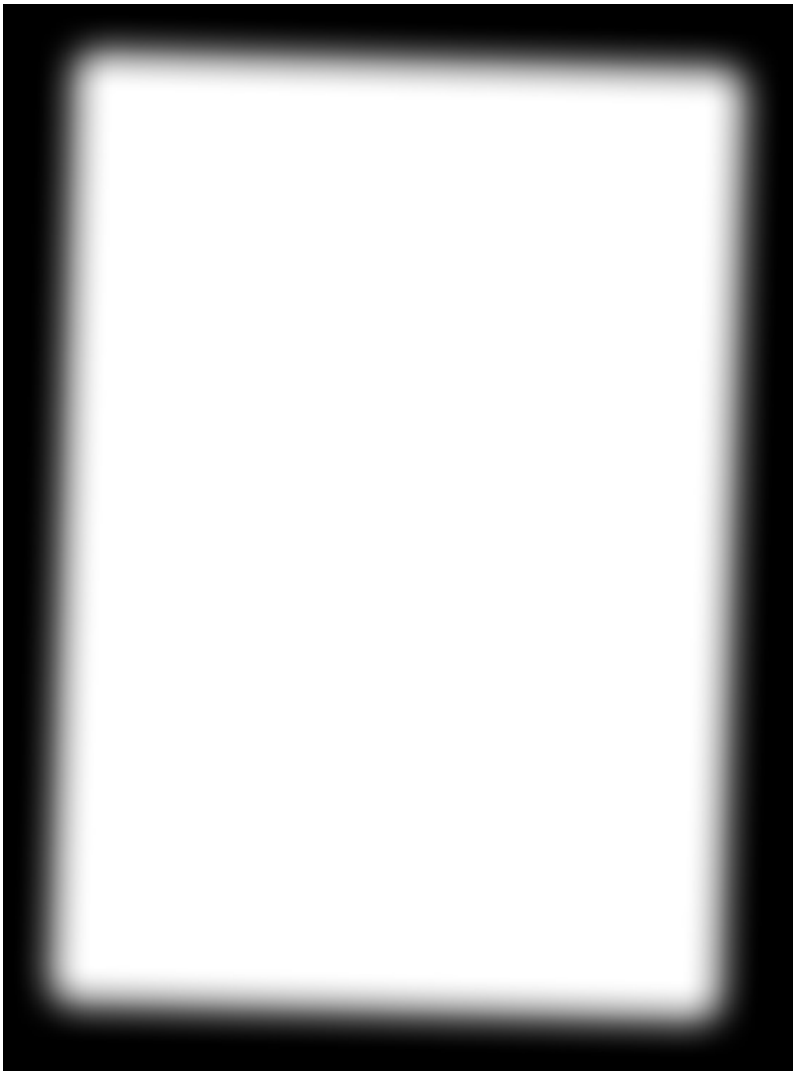
Próximos números

Pixels nº12 y Microhobby nº223

A la venta el Envíos a partir del Ediciones digitales 19 11 11 de enero de febrero de febrero

tienda.hechoconpixels.com

PRONTO PODRÁS COMPRAR AQUÍ LA NUEVA MICRO



MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS SINCLAIR Y OTROS MICROS NÚM. 222

ACTUALIDAD

SOFTWARE
HARDWARE
CARGADORES

SU ALTEZA REAL
EL GRAN ZX SPECTRUM NEXT

HARDWARE, DISEÑO Y LOS MEJORES JUEGOS

PROGRAMAS NUEVOS

DEATHFLOOD
FLOPPYVERSE
PITFALL

CINTAS VIRTUALES

EL JUEGO QUE NADIE LANZÓ EN 1991

GRANDES ESTUDIOS

LA MAGIA DE RETROWORKS

LA CRIATURA DE RICK DICKINSON

EDITA

№11_Space_Invaders

Este número de PIXELS nos hemos querido acordar de uno de los fenómenos culturales más grandes que los videojuegos han dado al mundo en los últimos 50 años. ¿Que no?

¡Siempre RETRO!

Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

14_26_52 Ajuste de cuentas

24 Suelta la gallina

38 Ahora lo ves

42 Mi Periférico favorito

06 54_66 Me Robó el corazón

< 64 Aprended abuelos 78 Placer culpable

¡EXTRATERRESTRES!

Space Invaders y su éxito. 16 por José Luis Sanz <

SPACE INVADERS EN ATARI

28 El éxito del primer cartucho. < por José Luis Sanz

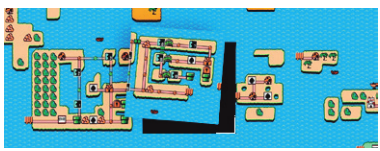
TAITO DARK MEMORIES

Otros clásicos de los japoneses. 44 por Marcos García <

TOMOHIRO NISHIKADO

56 El padre de Space Invaders. < por José Luis Molina

MAPAS Y REVISTAS



La magia de juntar pantallas. 68 por Sonia Herranz <

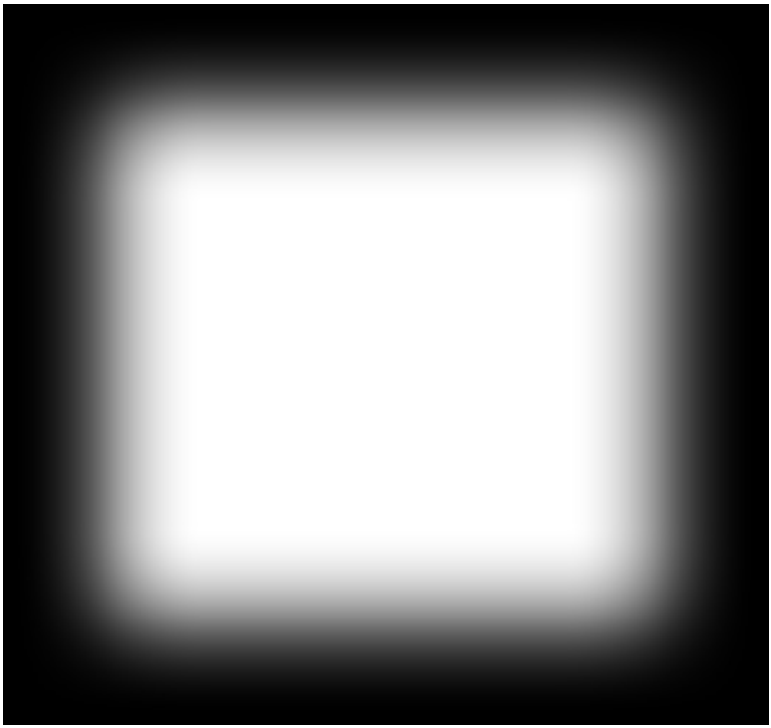
74 La primera gran epopeya espacial.

< por José Luis Sanz

CUESTIÓN DE IPHONE

Requisito para llevar una web.

por José Luis Sanz



SUMARIO

TAITO

SPACE
INVADERS

¡Fenómenos ¿El juego más conocido de la historia? Fenómenos

extraterrestres! extraterrestres!!

Space Invaders es uno de los grandes nom-bres que han dado los videojuegos y, tal vez, el primero que trascendió hasta ser capaz de colonizar por completo la cultura popular.

por José Luis Sanz

Cuando hoy se habla es solo la del nacimiento de de los grandes nom-un clásico: es también la de bres en la historia una industria que pasó, casi del videojuego es práctica-de la noche a la mañana, mente seguro que Space del anonimato a provocar Invaders tiene un hueco enormes colas en los salo- destacado. Pero otra cosa nes recreativos. ocurre cuando queremos acordarnos del protago- De las gramolas a los nista que hay detrás, una trucos de magia figura que en la industria ha provocado siempre un re- Cuando Nishikado empezó verencial silencio de respe- a trabajar en Taito Boueki, to. Hablamos de Tomohiro la compañía estaba lejos de Nishikado, el ingeniero ja- ser el gigante del videojue- ponés que dio vida a Space go que hoy conocemos. Su Invaders y, con él, a la pri- negocio principal eran las mera gran locura mundial gramolas y los juegos no desatada por culpa de un eran prácticamente nada videojuego. Su historia no dentro de su negocio. Se >>

© TAITO

Ghost Gun fue el primer proyecto de Tomohiro Nishikado tras aceptar la oferta de empezar a tra-bajar para Taito. Tecnología de los años 60 y 70 que llegó de la mano de Hasbro a EE.UU. en 1974.

trataba de una pequeña sub- nas apenas era el que guar- una especie de cinta trans-

sidiaria que hacía máquinas daba de las que había visto portadora con obstáculos.

“electromecánicas”, muchas en los últimos pisos de algu- Nada en aquel momento le

de ellas clones y reinterpre- nos grandes almacenes, con hacía pensar que de ahí sal-

taciones de éxitos llegados juegos de conducción donde dría una revolución global.

del exterior. En Japón, en un coche avanzaba sobre Aun así, aceptó la oferta.

aquellos años, prácticamen- Su primer trabajo no fue

te nadie hacía juegos 100% crear algo desde cero, sino

originales del todo. lidiar con Ghost Gun, un

Nishikado no llegó a Taito juego de “disparos” impor-

como programador de tado de Estados Unidos. A

videojuegos sino como un pesar de lo que pueda suge-

ingeniero especializado en rir el nombre, ni siquiera uti-

sonido. Tras dejar su traba- lizaba tecnología “lightgun”

jo anterior, pasó un tiempo como la que entendemos

sin un futuro claro hasta que hoy. Todo se resolvía con

un antiguo compañero le circuitos que se alineaban fí-

habló de una empresa que sicamente cuando el jugador

necesitaba ingenieros para apuntaba correctamente. Un

hacer juegos. Taito. Según truco sencillo, casi infantil,

él mismo, el recuerdo que que chocaba con la forma-

tenía de esas viejas máqui- ción técnica de Nishikado,

Tomohiro Nishikado (1976)

08

acostumbrado en la univer- plotaba. No había cables vi- ción inicial fue de escep-sidad a lidiar con investiga- sibles, ni cuerdas que de-ticismo. A ojos del perso-ción de alto nivel. Según ha lataran el truco. Todo se nal, aquel “videojuego” no reconocido en algunas oca-sostenía sobre un sofisticado era más que un televisor siones, hubo momentos en sistema de espejos que ofre- metido en una caja con un

los que pensó que se había cían una sensación mágica. dial. El precio, altísimo para

equivocado de carrera. Tanto es así, que Nishikado la época, tampoco ayuda-

Pero esa mezcla de frus- había pertenecido en la es- ba: entre 600.000 y 800.000

tración y curiosidad acabó cuela a un club de magia, y yenes. Nadie creía que eso por empujarle a hacer algo reutilizó ese conocimiento en pudiera funcionar. distinto. El mercado japo- el diseño. Tres espejos, un Solo que funcionó. La má-nés vivía de las importacio-fondo pintado, un rollo de pe- quina se instaló a modo de nes y sintió la necesidad de lícula y una ilusión perfecta. prueba y arrasó. De repente,

crear juegos más elabora- dentro de Taito, la percep-

dos, que no fueran meras El impacto de Pong... ción cambió: la “próxima era” copias. Así nació Sky Fighllegan los juegos iba a ser la de los videojue-ter, un shooter que se con- gos. Por lo que la dirección

vertiría en uno de los juegos Seguramente el gran giro de decidió que debían desarro-electromecánicos más ambi- guion se produjo en 1972, llar sus propios títulos y, para ciosos de su tiempo. Dentro cuando Atari lanzó Pong. eso, necesitaban a alguien de una cúpula, un avión pa- Sega y Taito fueron los en- que supiera de circuitos. Y recía volar en un cielo que cargados de importarlo a solo había un candidato en se movía, y al acertarle, ex- Japón y, en Taito, la reac- la casa: Nishikado.

El reto era enorme porque

Japón apenas tenía acceso

a tecnología como la que

Atari había empleado en Pong. Para entender cómo funcionaba, Nishikado tuvo que desmontar la máquina, buscar catálogos de chips y, linterna en mano, reconstruir todo un puzle de conexiones. Tardó casi cuatro meses en crear un plano funcional, y más tiempo aún en corregir errores. Casi medio año de trabajo ininterrumpido de ingeniería inversa.

Pero claro, después de un esfuerzo así, no quería limitarse a hacer una copia de Pong. Orgullo de creador. De ese impulso surgió Soccer, un videojuego de fútbol que añadía una pala extra por equipo y una portería en pantalla. Era simple, pero rápido y divertido. Y, desde luego,

© TAITO

Sky Fighter, 1970, fue una de las máquinas electromecánicas creadas por Tomohiro Nishikado antes de Space Invaders.

fue el primer videojuego > >

percibir que los juegos de

de producción nacional en Taito estaban, incluso, mejor Japón. Taito dejaba de imitar hechos que muchos de los y empezaba a construir su productos norteamericanos. propio e inimitable imperio. Tanto que el propio presi- croprocesador lograba movi-

El siguiente fue Speed dente de Atari le propuso mientos mucho más suaves

Race, un juego de coches trabajar para ellos, con un y un aspecto más refinado. de 1974 que (paradojas de salario cinco o seis veces Para Nishikado fue el mo-la vida) Midway compró para mayor que el que cobraba mento clave: si Taito quería llevarlo a Estados Unidos. en Japón. Como luego más seguir en la primera línea, En un mundo donde los tarde confesó, de no estar debía abrazar la informática. coches de los videojuegos casado habría aceptado. El primer juego que desa-

eran todavía cuadrados rrolló usando un microproce-

abstractos, el genial Speed Del microprocesador
sador fue Space Invaders

Race ofrecía sprites más a Space Invaders (1978). Y
antes de poner-

realistas, una mayor sen- se a escribir código, tuvo

sación de velocidad y una Hay que recordar que a me- que construir desde cero el

jugabilidad más interesante diados de los años 70 los vi- entorno de desarrollo. En

que propuestas como Gran deojuegos dieron otro salto Japón no existían ordenado-Trak 10 de Atari. Para Nishi- decisivo: la llegada del mi- res personales ni estaciones kado, fue la confirmación de croprocesador. En EE.UU. de trabajo asequibles. Las que podían competir de tú a empresas como Midway ya herramientas profesionales tú con los americanos. lo utilizaban para sus juegos, que llegaban desde EE.UU.

Es más, en una feria como como Western Gun, licencia costaban decenas de miles

el AMOA Show, la más im- de Taito. La versión america- de dólares. La solución pasó portante del sector en aque- na no cambiaba radicalmente por comprar chips LSI, sol-lla época, Nishikado llegó a las reglas, pero el uso del mi- darlos a una placa y progra-

Soccer, una variante de Pong realiza-

da por Taito y Tomohiro Nishikado.

mar directamente en ensam- Taito creció rápidamente gracias al éxito de los videojuegos... y

se reflejó en sus flamantes instalaciones en Tokio.

blador. También diseñó sus

propios métodos para mane- bebía de ideas que Nishika- Así que después conside-jar gráficos en pantalla. Solo do había admirado de otros ró aviones, pero la tecnolo-esta fase previa le llevó ya éxitos como Breakout, de gía de la época no permitía unos seis meses de trabajo. Atari, en 1976. Es por eso animaciones suaves para

La programación del juego que intentó replicar esa sen- moverlos por la pantalla. La

en sí, en comparación, fue sación de obligar al jugador a solución llegó de la manera

relativamente rápida: tres o “despejarlo todo”, a destruir más simple, desde la inspi-cuatro meses. Pero lo hizo todos los “ladrillos” mientras ración de la ciencia ficción y casi todo él solo: código, aumentaba gradualmente la el imaginario de los marcia-gráficos y sonido. El uso del dificultad, ya que la veloci- nos con forma de pulpo o ca- microprocesador le permitió dad de la bola iba acelerán- lamar, más cercanos a H.G.

llevar a cabo cosas impensa- dose hasta convertir el último Wells que a Star Wars. Los bles respecto de sus juegos impacto en un logro total. invasores podían moverse anteriores: variar la veloci- Quería trasladar esa tensión de forma brusca, avanzar dad de los invasores según a un contexto más vistoso, de golpe hacia el jugador sin su número (cuantos menos con gráficos más atractivos. que pareciera extraño. La ri-

había, más rápido iban), En un principio pensó en gidez se convertía en estilo. detectar impactos individua- tanques como enemigos. Ni siquiera el título final fue les, gestionar la dificultad Pero el movimiento lateral idea suya. Él lo había bauti-con cada nueva pantalla... que imaginaba para las co- zado como Space Monster,

A nivel conceptual, el juego lumnas enemigas obligaba a pero la dirección de Taito

representar los cañones en decidió cambiar “Monster” un ángulo que, visualmen- por “Invader”. Las peticiones

te, resultaba poco atractivo. desde el extranjero lle-> >

Alamy.

Las “Invader’s Houses” proliferaron por Japón también, tras el éxito de la recreativa

en 1978. Se jugaba, sobre todo, en máquinas tipo “cocktail” para dos jugadores pero también había “cabinet”.

varon a pluralizar el nombre involucrados en su desarro- daron convencidos... aunque

a Space Invaders, lo que llo como algunos cargos de con algunos reparos. Venían obligó a modificar parte de la dirección le “veían poten- de una tradición donde, in-la programación para enca- cial” al juego: había emplea- cluso siendo un mal jugador, jar la nueva palabra. Detalles dos que se “escapaban al uno podía mantenerse unos en un proyecto que estaba a baño” solo para jugar una minutos en pantalla. Space punto de cambiarlo todo. partida más. Pero otros lo re- Invaders, en cambio, cas-

chazaban: les parecía dema- tigaba cada fallo con una

De juego difícil a fiebre nacional

siado difícil, frustrante, con dureza inusual. A ojos de partidas que podían acabar muchos operadores, no era

en pocos segundos si el ju- una buena apuesta.

Paradójicamente, dentro de gador cometía un error. En una exposición arcade

Taito nadie imaginó la mag- Los dueños de los salones en el año de su lanzamiento, nitud del fenómeno que se recreativos, que lo probaron 1978, Taito decidió mostrar les venía encima. Tanto los en reuniones privadas, que- como su principal apuesta el

juego Blue Shark, una im-

portación de Midway. Space

Invaders quedó casi escon-

dido, perdido en una marea

eterna de novedades. Nadie

hablaba aún de la fiebre por los “marcianitos”. Pero todo cambió en silencio, unas se-

@arkadiumretro

Máquina de Space Invaders en un recreativo de los 80.

manas después de que las Space Invaders sigue tan vigente como siempre, con reinterpre-taciones que hacen las delicias de los más jóvenes. primeras

máquinas se ins-talaran en los recreativos. El propio presidente de Taito la fila inferior de alienígenas, popular. Los salones se lle-empezó a sentir ese rumor: alterando así el ritmo y la naron de recreativas, apare-había colas por todas partes presión del juego. cieron cafés temáticos (“In-y partidas que se encadena-Incluso el comportamien-vader’s Cafe”), y la cultura ban una tras otra. De repen-to de los ovnis, que apare-de los videojuegos dio un te, Space Invaders estaba cen en la parte superior de salto sideral desde los es-en boca de todo el mundo. la pantalla, fue diseccionado pacios marginales hasta el La fiebre había estallado y por la comunidad. Nishika-centro mismo de la cultura tanto es así que los jugado-do había renunciado a usar popular. Surgieron clones y res comenzaron a exprimir números aleatorios y vincu-adaptaciones no autorizadas el juego hasta límites que ló su aparición al número de por todo el mundo. Incluso su creador no había previs-disparos del jugador. Los afi-compañías como Nintendo to. Descubrieron errores de cionados detectaron la pauta o Sega lanzaron juegos ins-programación, como la co-en muy poco tiempo. Para el pirados en Space Invaders, nocida como “Nagoya-Uchi” creador, era fascinante com-que acabaron en litigios o “Nagoya Attack”, que per-probar hasta qué punto los resueltos en los tribunales. mitía situarse en una zona jugadores eran capaces de Space Invaders fue el específica de la pantalla leer el código “invisible” a primer gran fenómeno cul-donde los disparos de la fila partir de sus patrones. tural y global que aportó el inferior de invasores atrave-videojuego al mundo. Uno saban la nave del jugador. El La invasión global y el que ha persistido hasta hoy, bug se debía a que los dis-legado de

Nishikado donde su vigencia se man-paros se generaban un pelín tiene a prueba de bombas, adelantados respecto a la El boom de Space Invaders modas y novedades. P posición de los enemigos. se amplificó mucho más allá Otro “truco” popular fue la de Japón. En EE.UU., donde técnica “Rainbow”, que con-fue importado por Atari, llegó sistía en dejar con vida solo a ser igual o incluso más

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Cuando una isla no

parece bonita

Siempre he sido muy de aventuras, muy “nintendera” y muy de Zelda, por eso me emocioné cuando llegó este cartucho de NES

Q a la redacción de Hobby Consolas. ue a mediados de nes. A diferencia de la mayo-1994 siguieran lle- ría de los RPG de la época,

gando al mercado el trasfondo de StarTropics

español cartuchos de NES no era una leyenda de fan-era tan sorprendente como tasía en un mundo mágico,

por Sonia Herranz tan de agradecer. Y más sino que se ambientaba en

todavía cuando se trataba el mundo real al que inyecta-de un juego de rol, que no se ba una buena dosis de cien-

prodigaban, y venía directa- cia ficción y sí, claro, algo de

mente de la mano de Ninten- fantasía y hasta una pizca de

do, lo que era una garantía esoterismo. La idea de Nin-

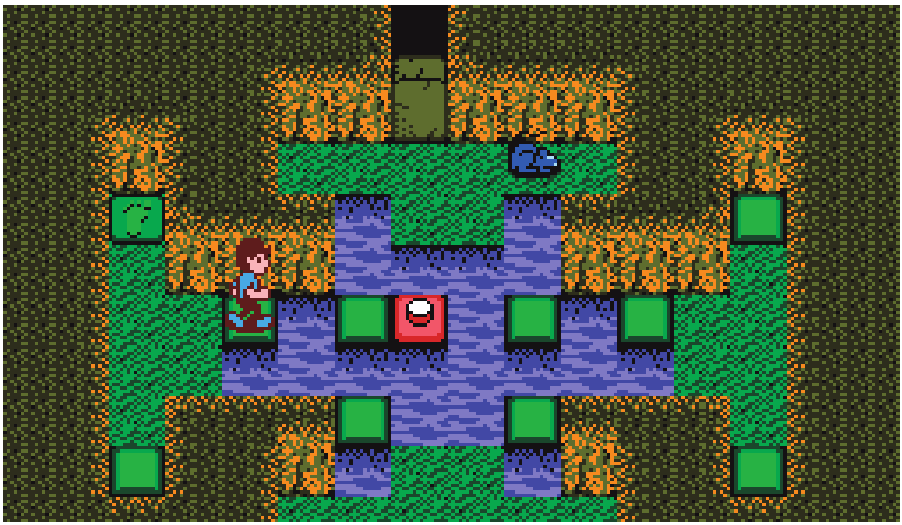
de calidad. Así que cogí el tendo era tratar de conectar cartucho con toda la emo- mejor con el público occiden-

ción del mundo y me embar- tal (el americano, vaya) por

qué en la aventura del joven lo que tanto la trama como

SUMARIO

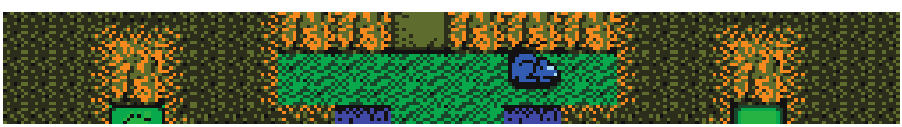
Mike Jones, que viajaba a los ítems y armas estaban una isla paradisíaca a resca- repletos de guiños y referen-



tar a tu tío, el Doctor Jones, cias a la cultura estadouni-

AJUSTE DE CUENTAS

abducido en el transcurso de dense: un bate de béisbol,



NES sus misteriosas investigacio- un yo-yo, patines… Y, pese

a su desarrollo rolero, era adictivo desarrollo, quedaron avisar de que aquello se veía

un juego totalmente lineal en segundo plano. Tampoco viejuno, no tuve en cuenta el

(¿tendrían poca fe en la as- me gustó mucho el extraño cuidado puesto en los deta-

tucia de los americanos?). control del personaje y la di- lles y el mimo en el diseño de

De hecho, el juego nunca se ficultad, realmente endiabla- escenario y personajes. Si te

StarTropics

estrenó en Japón. Lo mejor da. Aun así, creo que se me quedaste con las ganas de

es que la estructura de Star- fue un poco la mano con la jugarlo, dale una oportunida-

Tropics bebía de la vista en penalización y, aunque creía da (lo puedes encontrar en

The Legend of Zelda, así que estaba en mi obligación Nintendo Switch Online). P

que tenía muchas papeletas

para emocionarme. Pero no

lo hizo del todo. 83 73

Básicamente me desilu-

sionó su apartado gráfico.

se desarrolló en 1990 y NUEVA NOTA NUEVA NOTA cuatro años después, que es Y tiene explicación: el juego

cuando cayó en mis manos, VIEJA NOTA VIEJA NOTA olía a rancio. Sus muchas

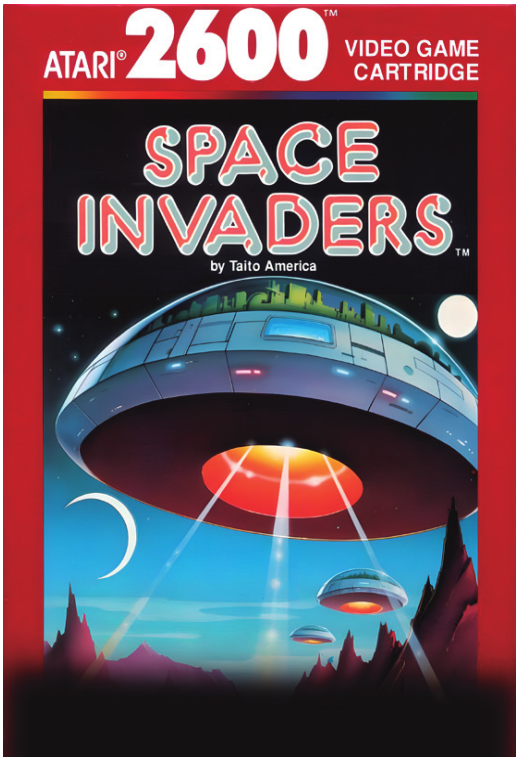
humor, la banda sonora, sus Análisis original del juego publicado en el número 32 de la revista Hobby Consolas (mayo de 1994). virtudes, como su sentido del

interesantes mazmorras o su

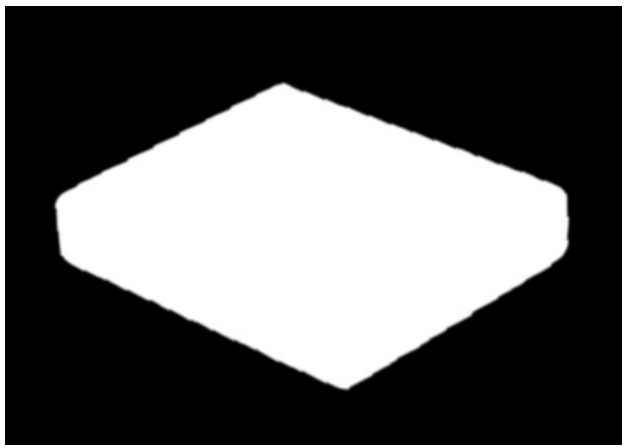
Atari 2600

El primer terremoto

cultural de la historia



del videojuego



SPACE INVADERS

Tienda en EE.UU. de los años 70 (Chealsy Reaves | Pinterest). Tienda en EE.UU. de los años 70 (Chealsy Reaves | Pinterest).

Atari 2600 fue el primer gran sistema doméstico de consolas y, como era de esperar, la fiebre por Space Invaders también llegó a sus tripas con forma de un cartucho mítico.

por José Luis Sanz

En marzo de 1980, Atari convencidos del impacto de lanzó al mercado un ese nuevo tipo de ocio elec-cartucho que vendría a trónico. redefinir para siempre la his-toria del videojuego: Space Un cohete con Invaders se estrenaba en forma de cartucho su 2600 y arrasaba con todo lo visto hasta entonces. Space Invaders en Atari Aunque puesta a la venta en 2600 no solo impulsó las 1977 con el nombre de Atari ventas de la propia consola VCS, su recorrido comercial hasta niveles nunca vistos, no había sido especialmen- sino que reescribió un nuevo te relevante. Su apuesta tipo de relación entre el hard- era sólida pero sin alcanzar ware y el software: quedó de- aún el estatus de fenóme- mostrado que un videojuego no cultural. Es cierto que el podía justificar, por sí mismo, mercado doméstico de con- la compra de una máquina solas era todavía un terre- concreta. Era el nacimiento no en construcción y nadie de lo que en

EE.UU. se dio sabía con certeza si la fiebre en llamar como un “system arcade podría trasladarse seller”. Un “vende consolas”. al salón de una casa. Pero Por suerte, la bibliografía claro, la irrupción de Space sobre videojuegos ha creci- Invaders despejó cualquier do exponencialmente en los duda tanto de los escépticos, últimos años y no son pocos como de los que ya estaban los que, analizando aque- >>

El anuncio de TV

El anuncio de TV de Space Invaders | En marzo de 1980 llegaba a las tiendas el cartucho de Space Invaders para Atari 2600, tras dos años de un éxito rotundo en salones recreativos. Atari no esperó a que los usuarios compraran la adaptación por ciencia infusa y creó toda una campaña que incluía un anuncio (ahora mítico) de TV.

lla época, afirman que sin videojuego. Algunos locales la magnitud del impacto. La Space Invaders, Atari 2600 llegaron a instalar

docenas fiebre Space Invaders no se no habría podido sobrevivir de unidades para satisfacer parecía a nada que Japón once años más en el mer- una demanda que no dejaba hubiera visto hasta enton-cado, ni habría alcanzado el de aumentar y hacer caja ces. Los salones recreativos estatus icónico con el que se gracias a una fiebre que pa- se convirtieron en puntos de la recuerda hoy. Pero para recía no tener fin. encuentro cultural, y la na-

entender la magnitud de ese Tanto es así que la inten- rrativa mediática comenzó a logro hay que comprender sidad del fenómeno obligó a tratar el videojuego no como cómo un desarrollo solitario Taito a expandir sus líneas una curiosidad, sino como un terminó convirtiéndose en un de producción y otorgar elemento central de la vida fenómeno global que ha im- licencias para que terceros pública de aquellos años. pactado hasta el día de hoy fabricaran máquinas adicio- Así que era inevitable que al-

como un icono de la cultura nales. A pesar de ello, no guien quisiera trasladar ese pop que nos invade. pudo evitar la proliferación éxito al mercado doméstico.

de copias no autorizadas, Y quien primero dio el paso

Un impacto atronador un síntoma inequívoco de fue la mítica Atari.

Space Invaders, como os

hemos contado en el primer

reportaje de este número, al-

canzó niveles de éxito casi

culturales que dieron lugar

a fenómenos tan inéditos

como la aparición de las lla-

madas ‘Invader’s Houses’.

En muy pocos meses, en

1978, el juego se expandió más allá de los salones recreativos tradicionales y llegó a cafeterías, centros juveniles, bares y todo tipo de pequeños negocios. Había máquinas de Space Invaders en lugares que nunca antes habían albergado un

Aunque la versión de Atari 2600 reducía el número de enemigos, la esencia de Space Invaders estaba por todas partes.

La familia, en el centro | Este anuncio tenía la doble misión de vendernos un juego como Space Invaders pero, sobre todo, transmitir la idea de que una consola de videojuegos podía ser una buena manera de unir a todos los miembros de la familia alrededor de la televisión. El cartucho, con creces, consiguió ese doble objetivo.

Una apuesta fuente ni a información téc-vasores. La Atari 2600, por arriesgada de Atari nica detallada. Trabajó, bá- su parte, era una consola

sicamente, enfrentándose al con recursos muy limitados:

Cuando Atari obtuvo la licen- juego como un jugador más, pocos bytes para la lógica del cia oficial para desarrollar estudiando patrones, repli- juego, sprites muy reducidos

una versión doméstica de cando comportamientos y y un método de renderizado Space Invaders se enfrentó reconstruyendo la lógica del

que obligaba al programador a un problema fundamental: juego desde cero. a generar la imagen literal-

nadie sabía realmente cómo El desafío era inmenso mente línea por línea. Tradu-adaptar aquella recreativa porque el arcade original cir un fenómeno recreativo a un hardware tan limitado incluía 55 enemigos en pan- tan complejo a ese hardware

como el de Atari 2600. El pro- talla, movimientos perfec- requería creatividad, sacrifi-gramador encargado, Rick tamente sincronizados y un cio y una comprensión casi Maurer, no recibió ningún sistema dinámico (aunque instintiva del funcionamiento tipo de documentación ofi- involuntario) en el que la ve- interno de la consola. cial del arcade original y tam- locidad aumentaba a medida La solución que encontró poco tuvo acceso al código que el jugador destruía in- Maurer fue muy ingeniosa:

lo primero que hizo fue re-

ducir el número de invasores

de 55 a 36, reconfiguró todos

los patrones de movimiento

para adaptarlos a la capa-

cidad del sistema y redise-

ñó elementos gráficos para ajustarlos al escaso ancho de banda visual de la 2600. Se trataba de una reinterpretación, no de una réplica exacta del original. Pero lo realmente sorprendente fue que permitió que la esencia del juego sobreviviera y que los jugadores llegaran a pensar que Space Inva- >>

Atari 2600 tenía algunas limitaciones y por eso, cuando apare-
cía la nave espacial, el marcador desaparecía de nuestra vista.

ders había llegado, por fin, a cartuchos de Atari 2600, sus hogares. encajaba perfectamente con las expectativas de la época:

Un cartucho con 112 variantes, ¿tantas? cada compra debía justificar su precio ofreciendo cuantas más posibilidades mejor.

Uno de los aspectos más llamativos de Space Inva- ders en Atari 2600 es la de- cisión de crear una edición con 112 variantes distintas el arcade no tenía: Modos de dispa- ro, velocidad alterada, cam- dejó de ser una experiencia

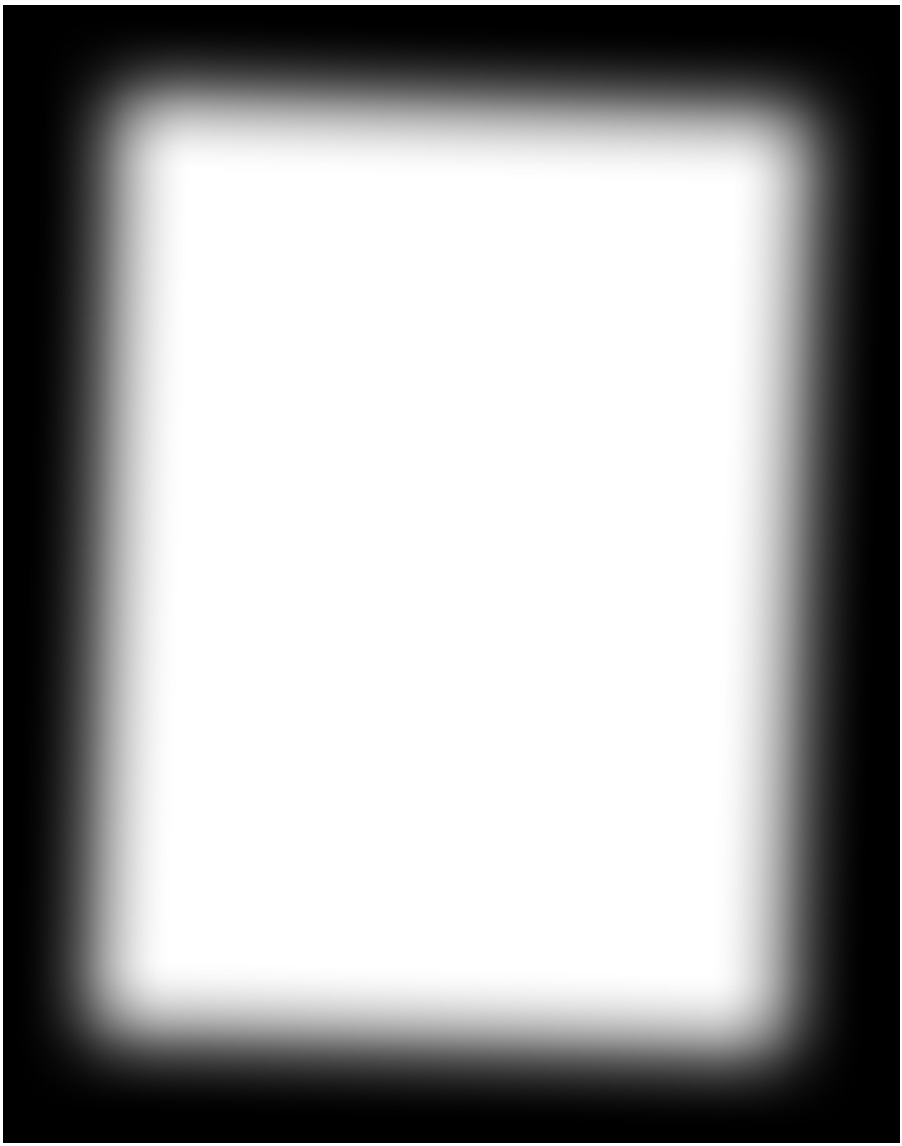
Y es que esa abundancia de variantes no solo mantu- vo el interés de los jugado- res, sino que ofreció algo que persona-del juego. lización. Space Invaders

Foto de la Atari Space Invaders Tournament de 1980. Seguramente la primera cita competitiva presencial de la historia, que contó con más de 10.000 participantes en los EE.UU.

bios en la forma de los escu- rígida y se transformó en un dos, variantes cooperativas enorme ‘sandbox’ orientado y competitivas… El objetivo a satisfacer las preferencias no era tener un reclamo pu- del jugador doméstico. ramente publicitario o repli-

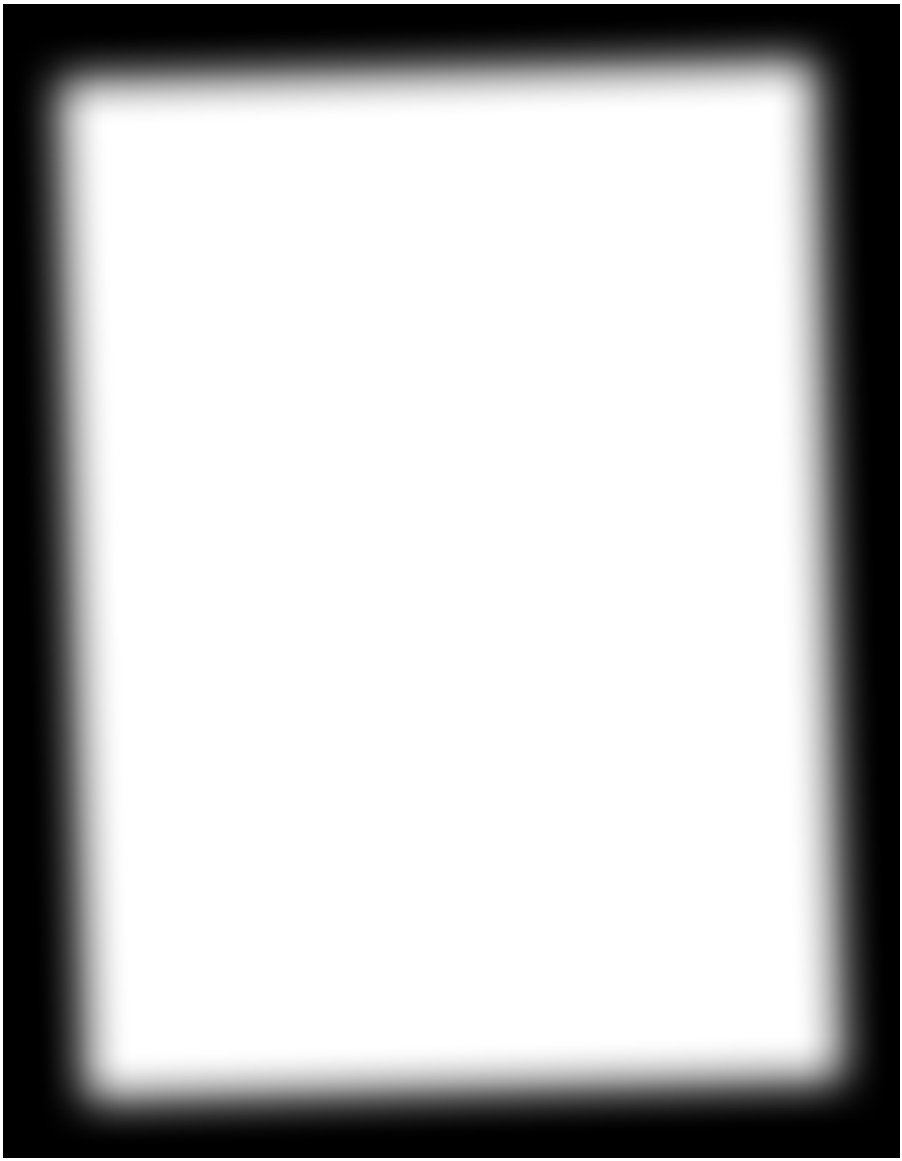
car el arcade y ya está, sino Cuando Atari regaló ofrecer un producto que pu- Space Invaders diera durar años en manos

del jugador. Esta decisión, Un año después del lanza-muy común en otros muchos miento de Space Invaders

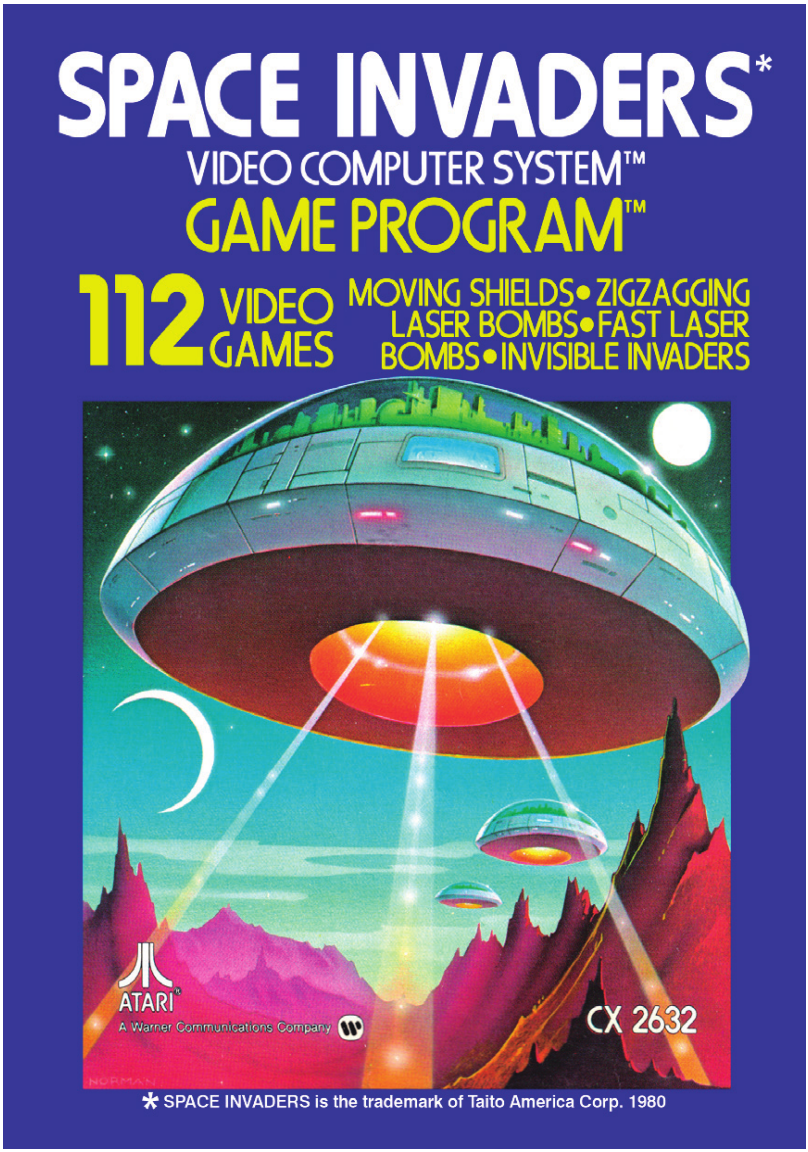


Space Invaders contó con una versión específica que ofrecía 112 variantes del juego. En aquella época era algo normal en muchos cartuchos, para mejorar la rejugabilidad.

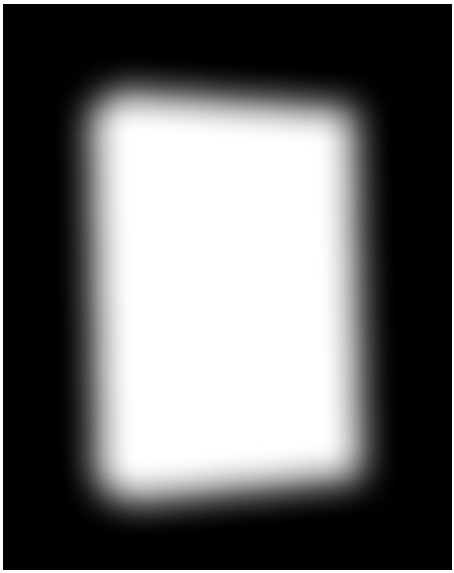
para Atari 2600, la compa- La competencia en ñía dio otro golpe de efecto otras consolas cuando, en 1981, lanzó una



campaña publicitaria anun- Como era de esperar, la



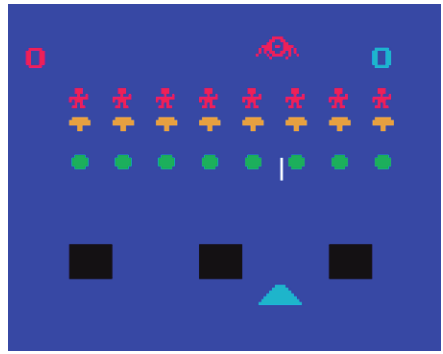
ciando un pack promocional competencia no se iba a



de la consola con un juego quedar quieta y conformarse

de regalo: Space Inva- con echar el cierre por culpa

ders ya estaba, así, dentro del ‘port’ de Space Invaders



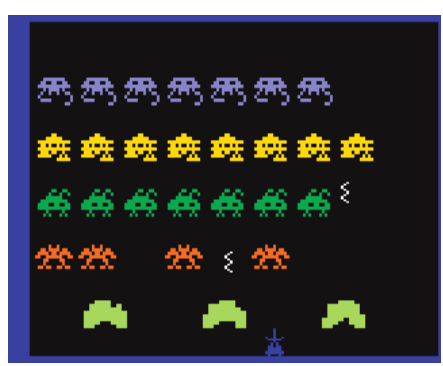
de la propia caja de la Atari Arriba, el “curioso” Space en Atari 2600. Con el camino 2600, además de un segun- Monster que llegó a Philips cerrado para tener su propia do mando para aprovechar Videopac, el juego núme- adaptación oficial, algunos

y cupones descuento. Por compañía que era (¿hay desarrollos que copiaban dudas?) un clon de Spa-las opciones multijugador ro 22 del catálogo de la buscaron la inspiración en

cuál fue el impacto concreto Taito. Hay que decir que al- para su Intellivision, que en ventas de esta iniciativa, gunos tuvieron la decencia también se “inspiraba” en pero es evidente que ayudó de esconder su influencia, el éxito de Taito. a una expansión más rápida tes fiables que determinen ce Invaders. Abajo tenéis cada elemento del éxito de Space Armada de Mattel desgracia, no existen fuen- con un descaro alucinante

aunque solo fuera para man-

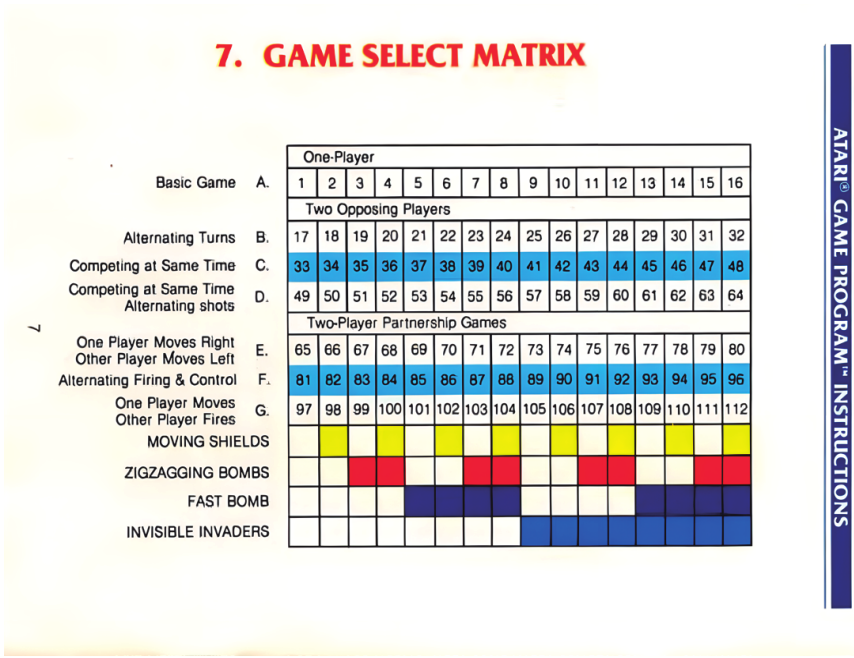
de la máquina, que llegó a tener las formas y evitarse



todos los hogares con un alguna que otra demanda

éxito bajo el brazo. De esta por parte de los japoneses.
manera, Space Invaders Ahora bien, sí que llegaron
pasaba de ser un “system al mercado dos títulos con-
seller” a erigirse en el título cretos que ‘pasaron’ de guar-
más determinante de todo el dar esas formas. Por un lado
catálogo de la máquina. tenemos Space Monster, >>

de esos productos de colec-



7. GAME SELECT MATRIX

		One-Player														
Basic Game	A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		Two Opposing Players															
Alternating Turns	B.	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Competing at Same Time	C.	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Competing at Same Time Alternating shots	D.	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
		Two-Player Partnership Games															
One Player Moves Right Other Player Moves Left	E.	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Alternating Firing & Control	F.	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
One Player Moves Other Player Fires	G.	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
MOVING SHIELDS																	
ZIGZAGGING BOMBS																	
FAST BOMB																	
INVISIBLE INVADERS																	

ATARI® GAME PROGRAM™ INSTRUCTIONS

7

cionismo que solo pueden comprarse soltando miles y miles de euros.

Un éxito que impulsó a una industria entera

El impacto comercial del cartucho fue inmediato. En 1980, solo durante ese año, Space Invaders vendió un millón de unidades. Con el tiempo alcanzaría los 6.2,

En la página 7 del manual de Space Invaders para Atari 2600, el convirtiéndose en el segun-

de las 112 variantes, se especificaba cuál era cada una de ellas do juego más

vendido de la

y los botones que debíamos pulsar para activarlas. historia de Atari 2600. Pero

más importantes fueron las

consecuencias indirectas: el

éxito convenció a millones

para Philips Videopac (el marcas de aquellos años de familias de que
valía la mismo nombre que Taito quisieron su parte de éxito pena
comprar una consola. manejó inicialmente para asociando su imagen a
un Space Invaders salvó con

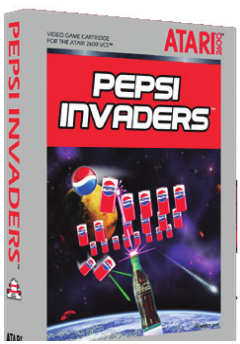
Space Invaders), que redu- nombre ya inmortal. De esta su éxito a
Atari 2600… pero cía la cantidad de enemigos manera nacieron
curiosos al mismo tiempo generó di-a apenas 24 y que entre sus
experimentos como el de námicas que terminarían ‘invasores’
mostraba algu- Pepsi Invaders, un cartucho alimentando la mayor
crisis nas formas humanoides de que nunca llegó a venderse de la
historia de la industria. las que siempre huyó Tomo- y que
protagonizó eventos Una doble cara que fue inca-hiro Nishikado; y por
otro promocionales de la compa- paz de opacar la gloria que

Space Armada, ideado por ñía de refrescos. Eso ha con- Space Invaders
repartió allá

Mattel para su Intellivision y tribuido a convertirlo en uno por donde
pisó. P que también dejaba eviden-

cia de por dónde le había llegado la inspiración. En los dos casos fue una manera de intentar detener el golpe económico que suponía ver a una competencia en la cresta de la ola, a lomos del fenómeno del momento.

Hasta Pepsi tuvo



su propia versión

Es evidente que el impac-

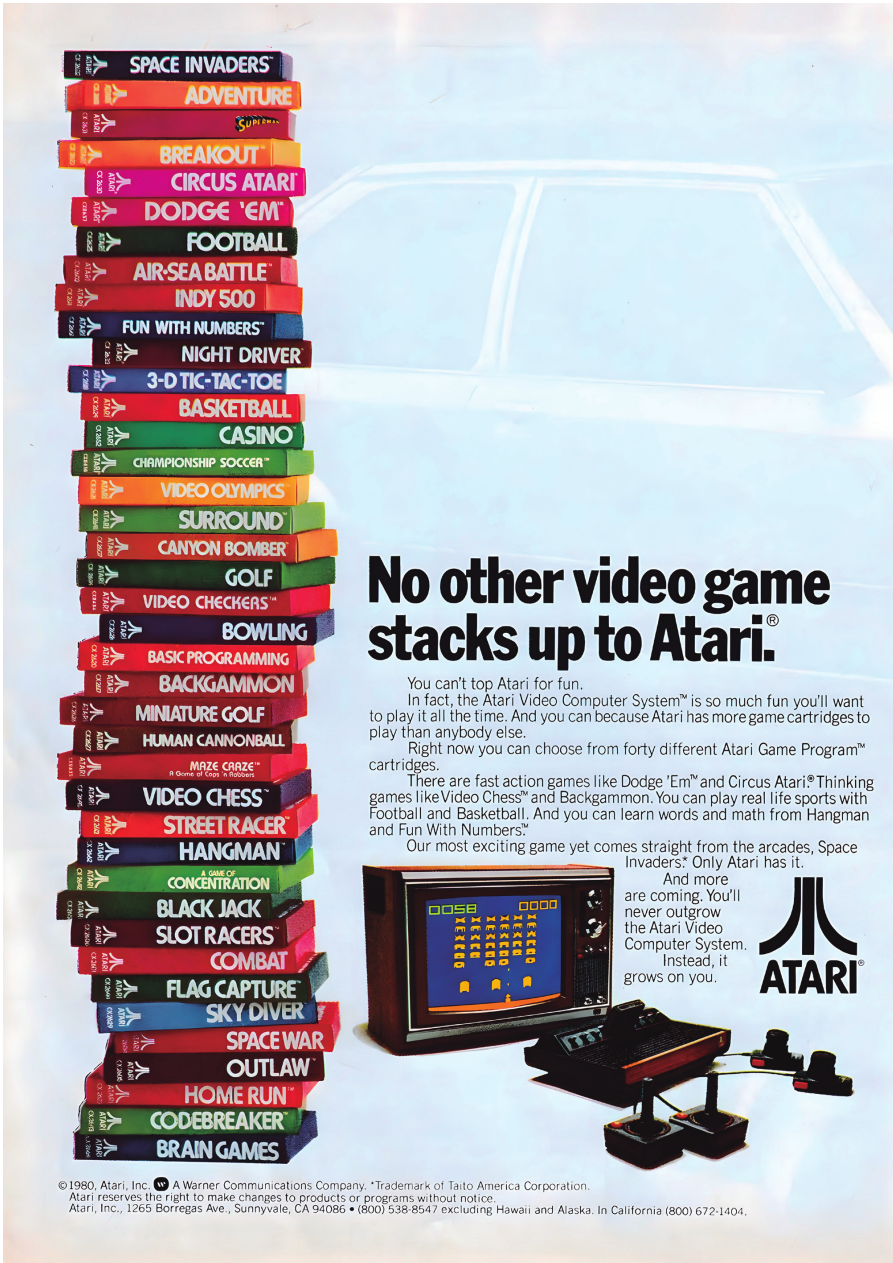
to de Space Invaders en

Atari 2600 llegó más allá

del simple cartucho que po- Pepsi tuvo su propia versión de Space Invaders personaliza-

díamos comprar en las tien- da con elementos de la marca, para acciones promocionales.

das. Así que otras muchas



Te da- mos la

Gástate tus ahorros

con (mucho) estilo

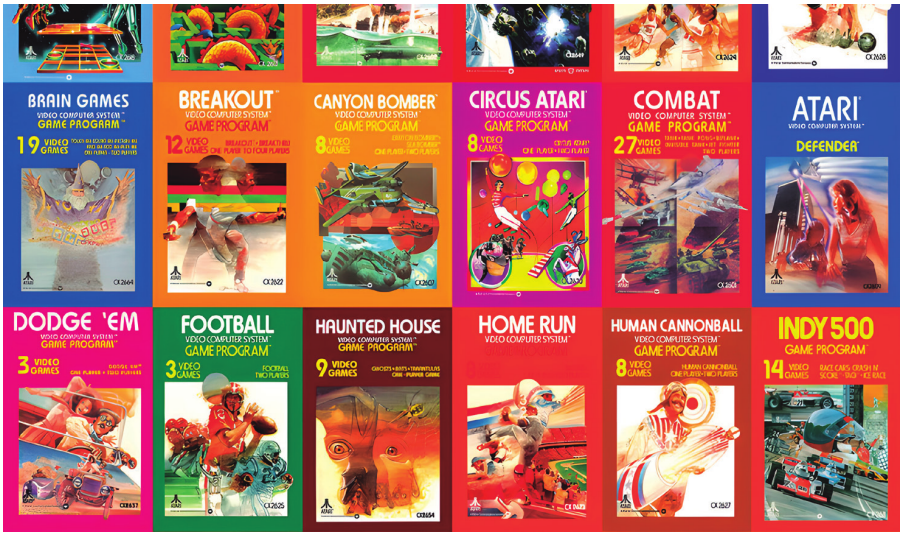
El coleccionismo nos ha traído la fiebre por conseguir juegos de hace décadas a precios desorbitados. Aquí os vamos a traer lo más

E **caros, esos que os harán romper la hucha.**
strenamos esta sec- o “romper la hucha del cerdi-

ción con un único obje- to” para sacar todos vuestros

SUMARIO

tivo, que es el de traer ahorros y alcanzar ese cielo



(de una manera somera y de cartuchos más raros.

por de esos juegos que están de- con estos sistemas de los 70 José Luis Sanz masiado caros de conseguir nada científica) los nombres Como casi siempre ocurre

y 80, los juegos más inalcan-

a día de hoy. Y nos vamos a zables suelen ser aquellos

estrenar con Atari 2600, la que jamás llegaron a las tien-consola que protagoniza la das, que formaron parte de “camisa” de este número y promociones o que lo hicie-que, a pesar de sus cinco dé- ron con muy pocas unidades,

cadas ya de existencia, toda- incluso eventos derivados

vía esconde cartuchos que del enorme éxito de nom-son imposibles de adquirir. bres como Space Invaders.

Si sois de los que quieren tener una selección de los “Pepsi Edition” que ocupa el más raros, os vamos avan- número tres. Estos son los zando que os tocará “soltar diez cartuchos de Atari 2600 la gallina”, “aflojar el bolsillo” más caros (o casi)... P

1 30.000 – 50.000€

Gamma-Attack (1983) | El más caro (todas las estimaciones que os damos son variables y pueden verse incrementa-das o reducidas drásticamente) es un juego del que se cree que solo se fabricó una unidad y nunca llegó a las tiendas, así que el precio que os indicamos es puramente simbólico. Lo que sí existe es unanimidad al considerarle el cartucho

2 más raro de todo el increíble catálogo de lanzamientos de la consola entre los años 70 y 90. 3 4

8.000 – 33.000€ 5.000 – 13.000€ 5.000 – 9.000€

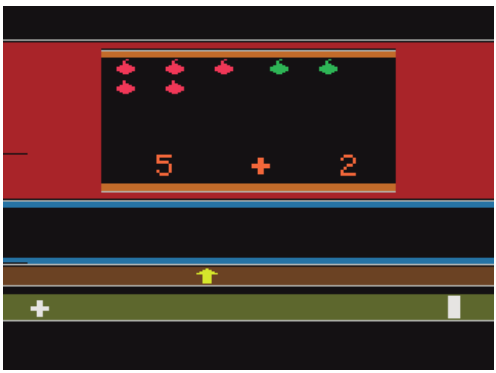
Air Raid de Men-A-Vision (1984) | Pepsi Invaders (1983) | Cartucho Birthday Mania (1984) | Se vendía Su cartucho azul con asa es único y promocional que solo se utilizó por correo y personalizado con el

5 su tirada fue ínfima. Un Santo Grial. para un evento de la compañía. nombre del cumpleañero. Muy raro. 6 7

8.000 – 14.000€ 3.000 – 7.000€ 2.500 – 6.000€

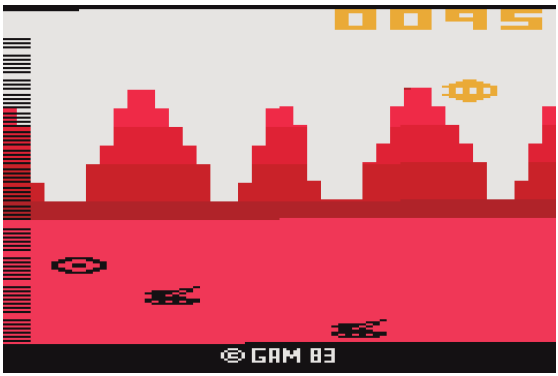
Red Sea Crossing (1983) | Juego Video Life (1982) | Solo se podía Atlantis II (1982) | Juego exclusivo religioso que tuvo una tirada muy conseguir con un cupón que se para los participantes del campeo-

8 reducida. Un milagro tenerlo... obtenía con otro juego, Magicard. nato Atlantis. Nunca se vendió. 9 10



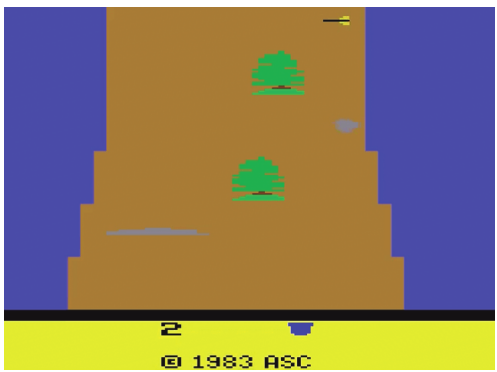
3.000 – 5.000€ 1.500 – 3.000€ 1.000 – 2.000€

Eli's Ladder (1982) | Juego educa- Gauntlet (1983) | Sin relación con Out of Control (1984) | No es un tivo sin mucho interés. La escasez el clásico de Atari, las pocas unida- juego que levante pasiones, pero sus de unidades hace que valga un pico. des fabricadas hacen que sea caro. pocas unidades han hecho el resto.



0126
©GAM 83

9
30
60


2
© 1983 ASC

SCORE
0000
AIR 50

32

AH
00:00.00

2

5

8

3

6

9

4

7

10

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Es todavía mejor que

en los años noventa

Irem es de esas compañías milagrosas que nos han dejado todo tipo de clásicos pero, seguramente, este In the Hunt sea de los que

E mejor explican nuestro amor por los ‘pixel art’.

xisten miles y miles de ellos, este soberbio e inimita-juegos de los años 90, ble In the Hunt de Irem, que sobre todo, que podrían ha ido ganando mucho más

servir para explicar por qué el cuerpo con el paso de los

por art’ sigue apasionando a ve- Irem lanzó la recreativa en José Luis Sanz teranos y noveles por igual. fenómeno actual de los ‘pixel años: 32.

1993, pero no fue hasta 1996

Usuarios que pasan de los cuando tuvimos de verdad polígonos y prefieren un buen dos adaptaciones práctica-grafiquito diseñado píxel a mente idénticas a la original.

píxel, como dios manda. ¿Objetivo? Parecerse a la

Como os decimos, son coin-op, cosa que en aque-

muchos los juegos que po- llos años todavía suponía

dríamos usar como ejem- un argumento poderoso de

SUMARIO

plo de esa forma de arte, ventas para endilgarnos la aunque de todos los que me burra. En el análisis que es-vienen a la mente me seduce cribí para la revista Última de forma especial una saga, Generación en el mes de fe-como es la del Metal Slug, y brero de 1996 fue la típica de

SATURN / PLAYSTATION el precursor artístico de todos su línea editorial y se elevaba

sobre ‘pequeños’ detalles que llegan para PC y consolas. se quedó a un paso de ser lo mismo faltó que se resalta- In the Hunt es el epítome de capaz de describir correc-ran. Es cierto que en esto de cómo debe ser un juego, de tamente el impacto a futuro las ‘reviews’ hay estilos para cómo debe mostrarse, de- que iba a tener el juego. Un todos los gustos, pero en la sarrollarse y entretener a la clásico con mayúsculas que mía echo en falta haberme vez que pasan los años y su sabría definir, con imágenes,

quedado corto con lo que es- sombra se hace más alarga- por qué los pixels siempre cribí, no tanto si se tomaba da. Es por eso que, aunque serán más descriptivos y aco-como una recomendación de un 82 era una puntuación gedores que un simple, pobre compra pura y simple. alta en Última Generación, y desgraciado polígono. P

Seguramente dejé en el

versión final

In The Hunt

tintero la pinta que tenía In 91 82

the Hunt de convertirse en

un clásico imperecedero, a

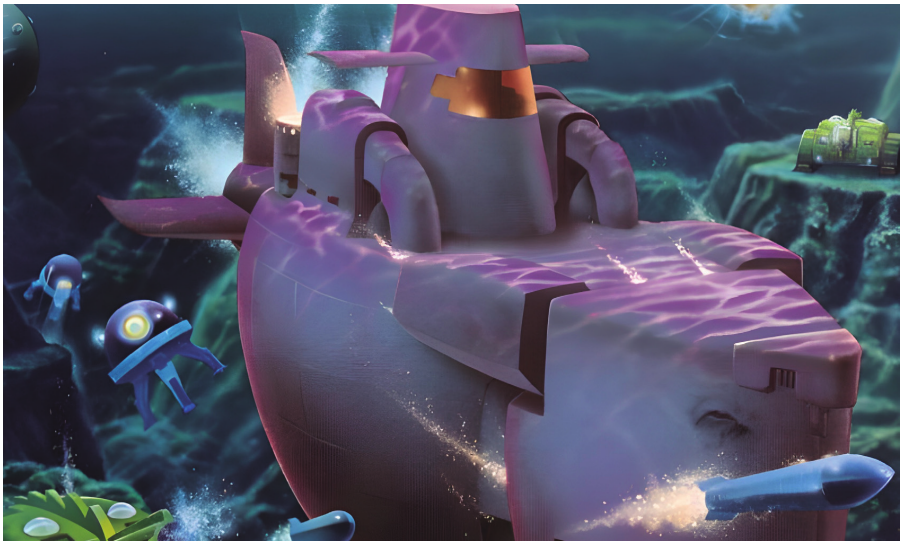
pesar de la competencia de

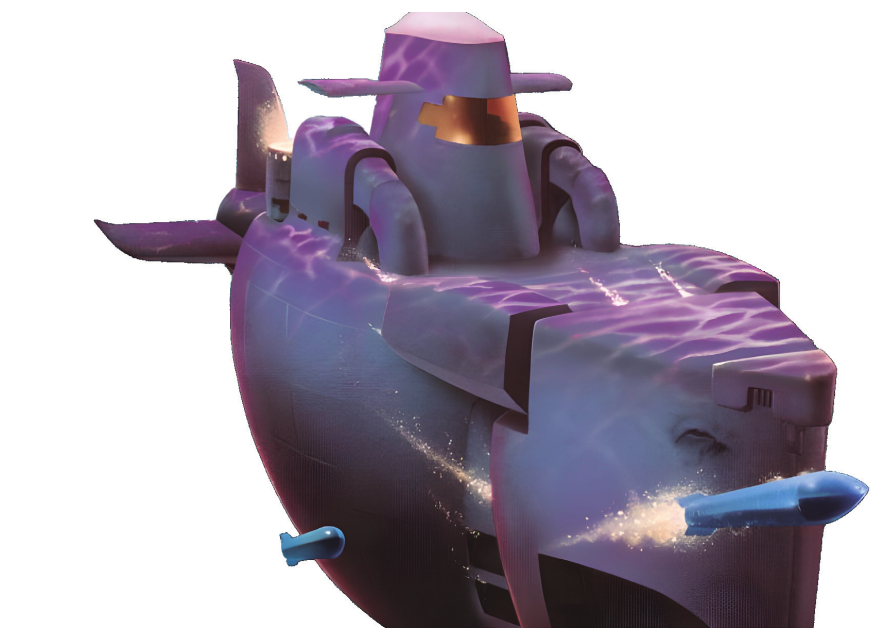
los polígonos que estaban NUEVA NOTA NUEVA NOTA asomando ya en aquellos

años. El juego de Irem es, en VIEJA NOTA VIEJA NOTA 2026, la razón misma de por

y tiene una legión tan grande Análisis original del juego publicado en el número 11 de la revista Última Generación (febrero de 1996). qué el 'pixel art' sigue vigente

de seguidores en títulos que





1P 00012101 * 17
97
CREDIT 04

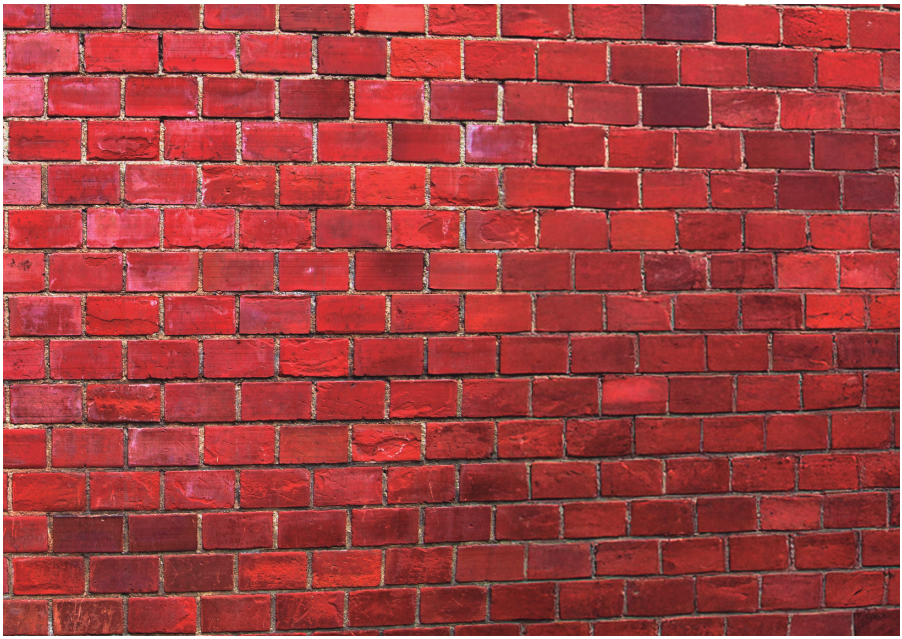
1P 00085101 * 12
92
CREDIT 04

1P 00455104 * 86
98
CREDIT 01

airial.travel

TAITO STA
Taito Dark
Memories Vol.1
難波中2
Namba naka 2
GAME
TAITO STATION
40
ここから
FLOOR GUIDE
1F プライズ PRIZE
2F プライズ キャラクターくじ PRIZE LOTTERY
3F プライズ PRIZE
6F プリコーナー 最新機種稼働中
地域最大級!!

Crazy Balloon (1980)

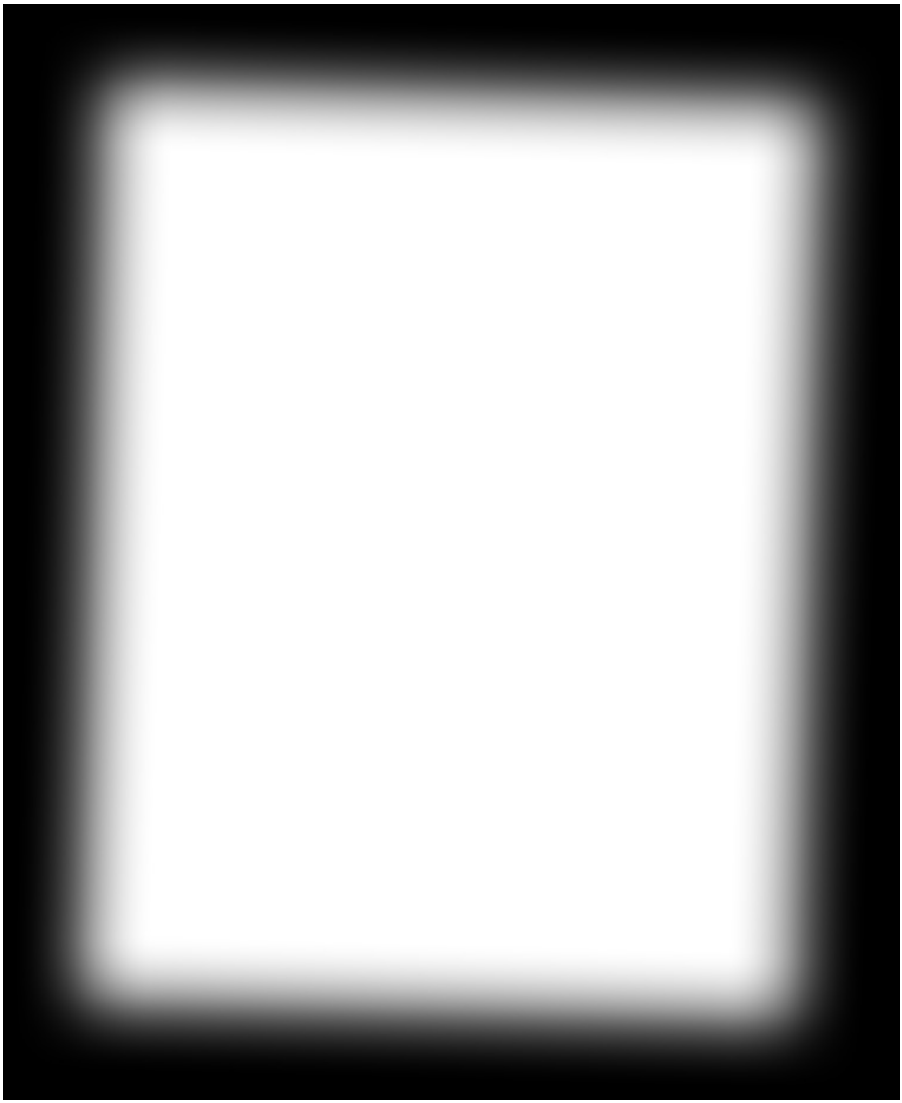


Si sois afortunados poseedores de Taito Memories Pocket o de Taito Legends Power-Up, ambos para PSP, podréis disfrutar de un bonito remake de Crazy Balloon.

Todos conocemos los clásicos de Taito, pero en su inmensa lista de coin-ops aún quedan incon-tables joyas semiocultas por descubrir. Así que

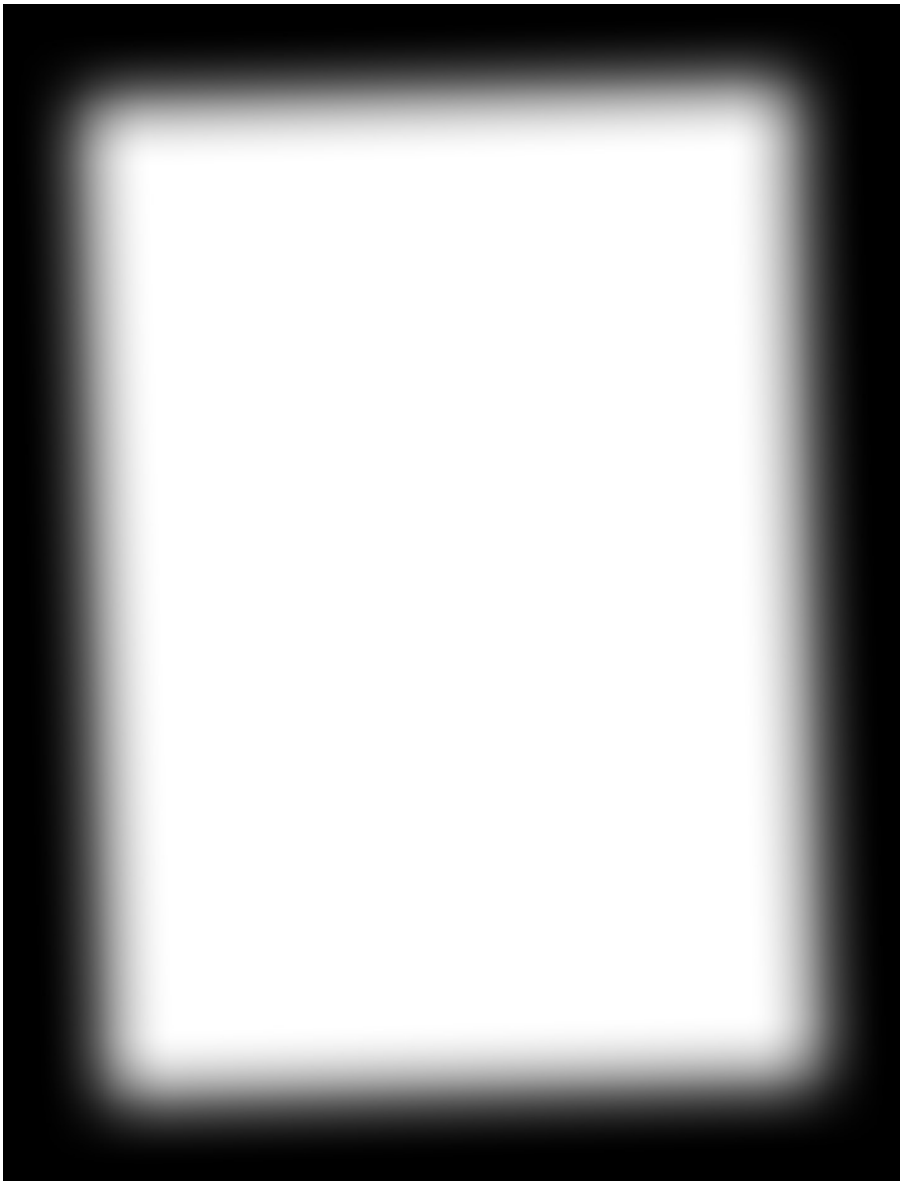
V vamos a comenzar por este Volumen 1. amos a empezar, si de laberintos llenos de pin-queréis, por Crazy chos en forma de asterisco.

Balloon, porque a El color de estos obstáculos



Taito parecía obsesionarle (cyan, verde, rosa y amari-eso de los globos
a princi- llo) determinaba la puntua-

por Marcos García pios de 1980, curiosamente ción que acumulábamos



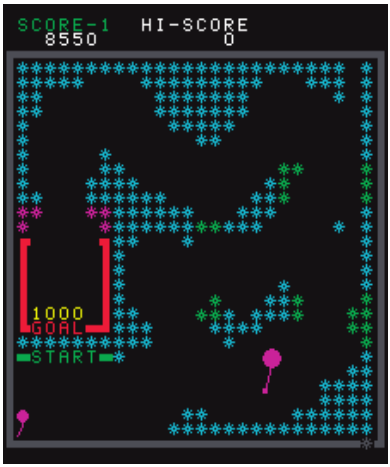
en esa misma fecha también durante nuestro camino a la

vio la luz Balloon Bomber. meta. La propuesta era real-

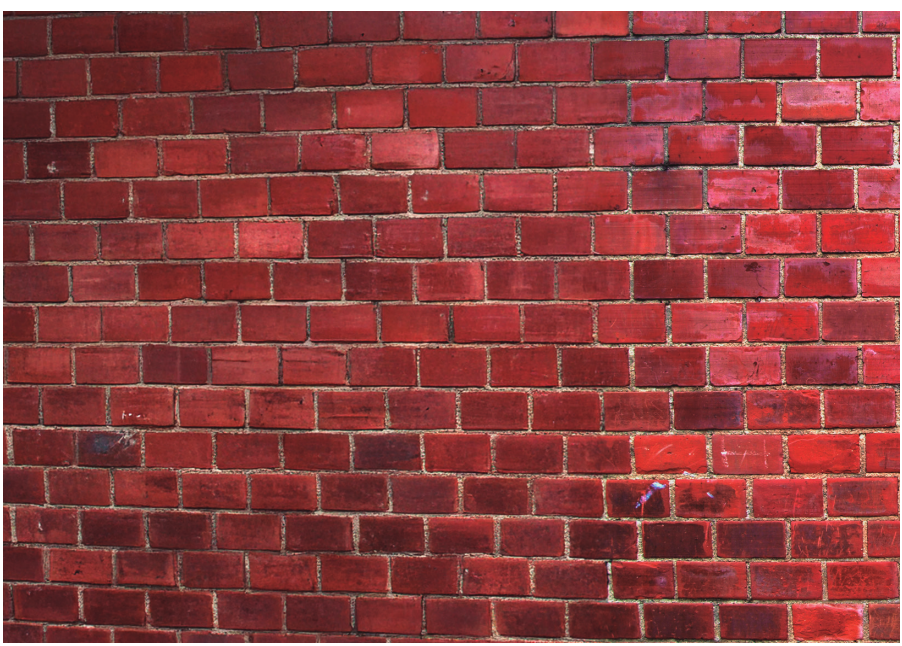
El reto consistía en guiar a mente puñetera, exigía pre-

un globo oscilante a través cisión pixel perfect y un >>

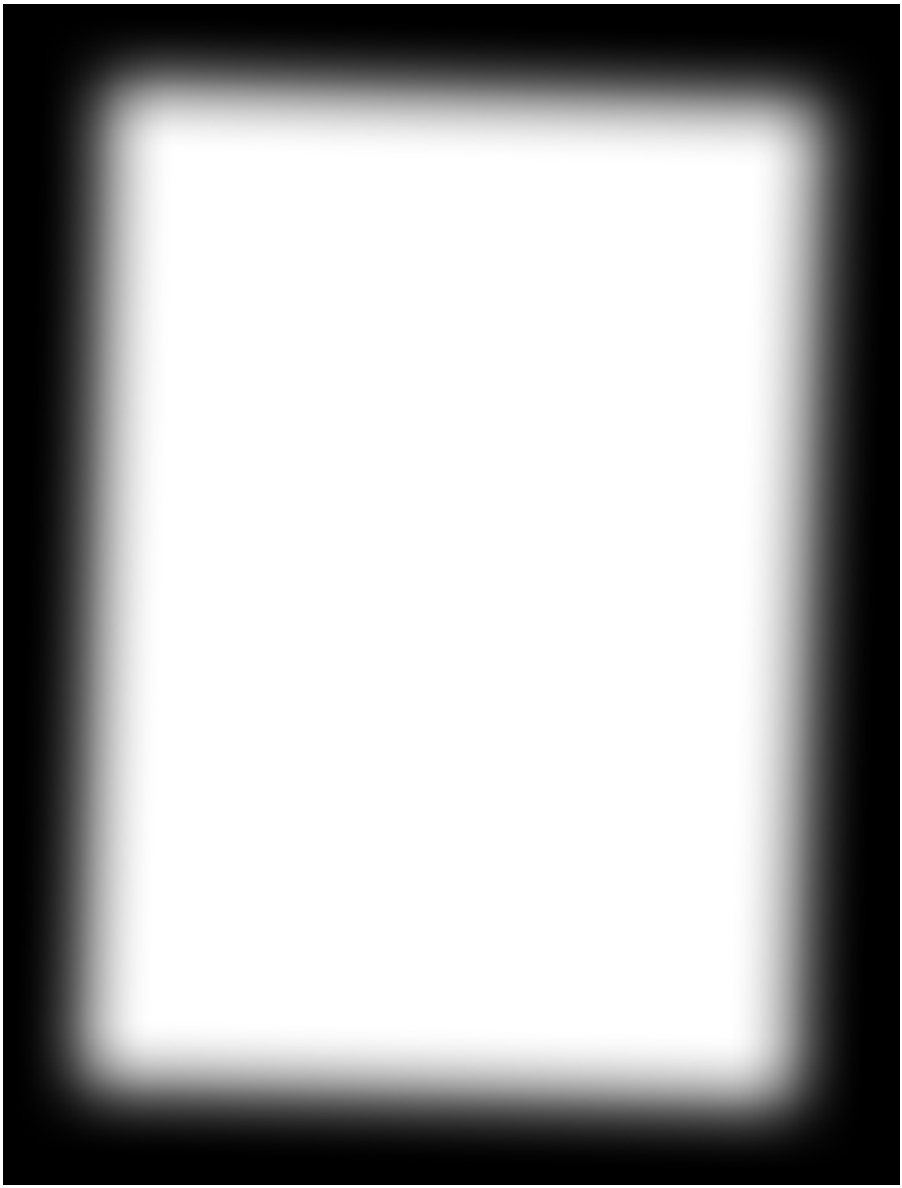
SCORE-1
1380
HI-SCORE
0
800
GOAL
START


SCORE-1
8550
HI-SCORE
0
1000
GOAL
START

SCORE-1
3010
HI-SCORE
0
880
GOAL
START



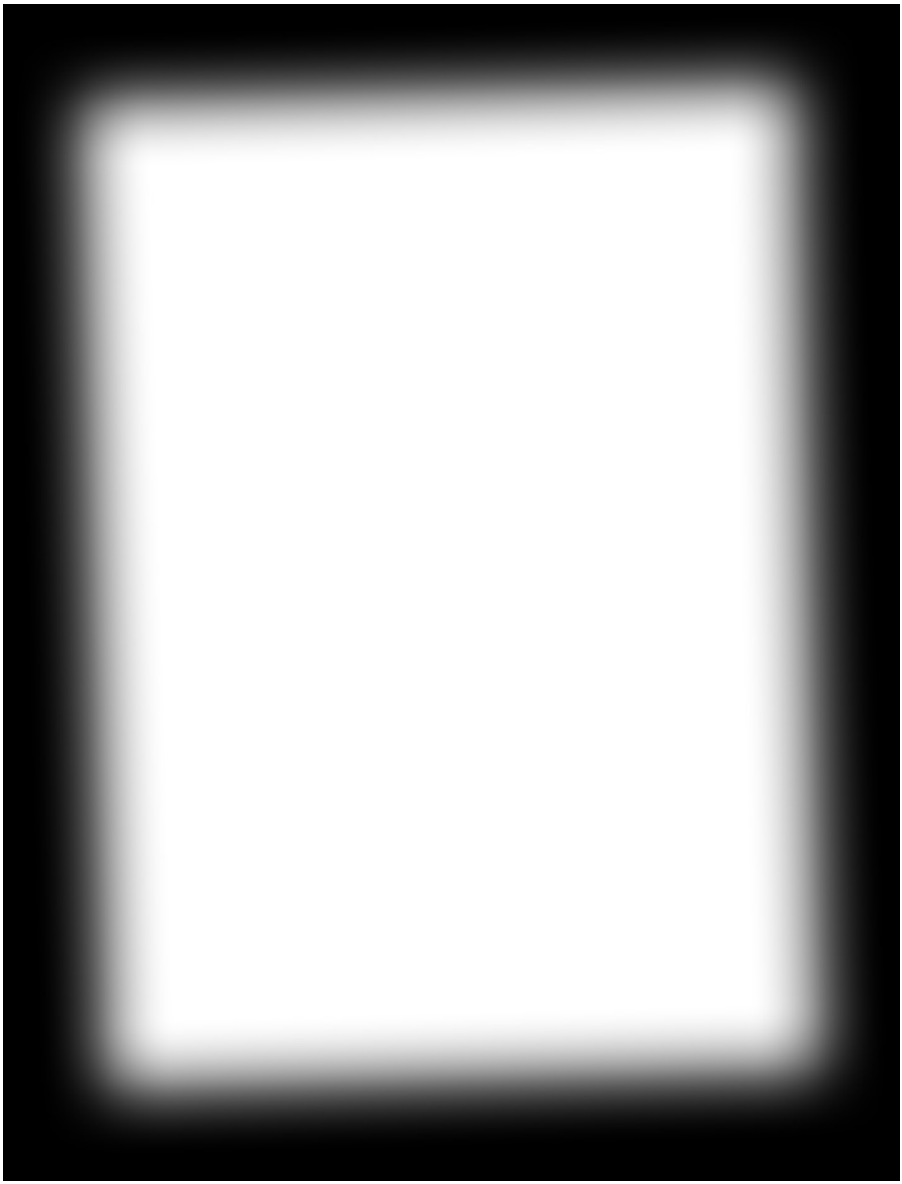
Chack’n Pop (1984) Crazy Balloon (1980)



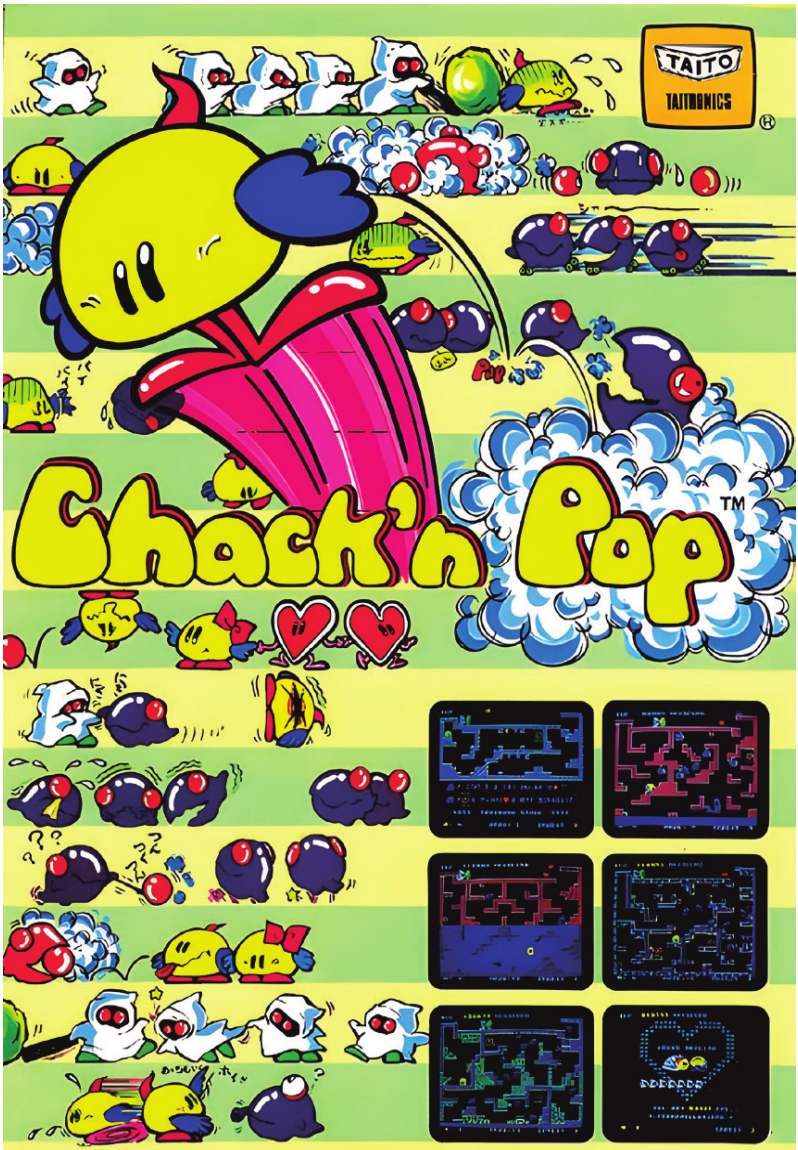
Hiroshi Sakai creó Chack’n Pop para el Hitachi Basic Master Level 3 y Taito compró los derechos para desarrollar la versión arcade de la mano de Hiroyuki Sako.

timing perfecto del balanceo humano, Hurricane Man, popularidad y ventas gracias del globo. Cada explosión te que soplaba de forma inmi- a los ports para Famicom y dolía en lo más íntimo de tu sericorde al aproximarnos y MSX. Y es que las mecá-ser. Crazy Balloon presen- rematada la faena soltando nicas de juego que propo-taba tres laberintos diferen- una desagradable carcajada nía el bueno de Chack'n tes, definidos por el color del si nuestro globo reventaba. eran bastante peculiares globo, y tres niveles de difi- La recreativa

incorporaba y poco intuitivas: se movía cultad progresiva, cada uno cuatro botones en vez de por techos y suelos, no por con 16 trazados, marcados joystick, aunque versiones paredes, sobre pequeños por la velocidad de oscila- posteriores sí incorporaron saltos, lanzando granadas ción. Al avanzar, los pin- el mando tradicional. a izquierda y derecha que chos, y en ocasiones la pan- Ahora demos la bienvenida podían arrebatarle la vida in-talla al completo, o partes de a Chack'n Pop, una coin- cluso a él mismo. Por suer-ella, adquirían movimiento. op exclusiva de Japón que, te, contábamos con un nivel



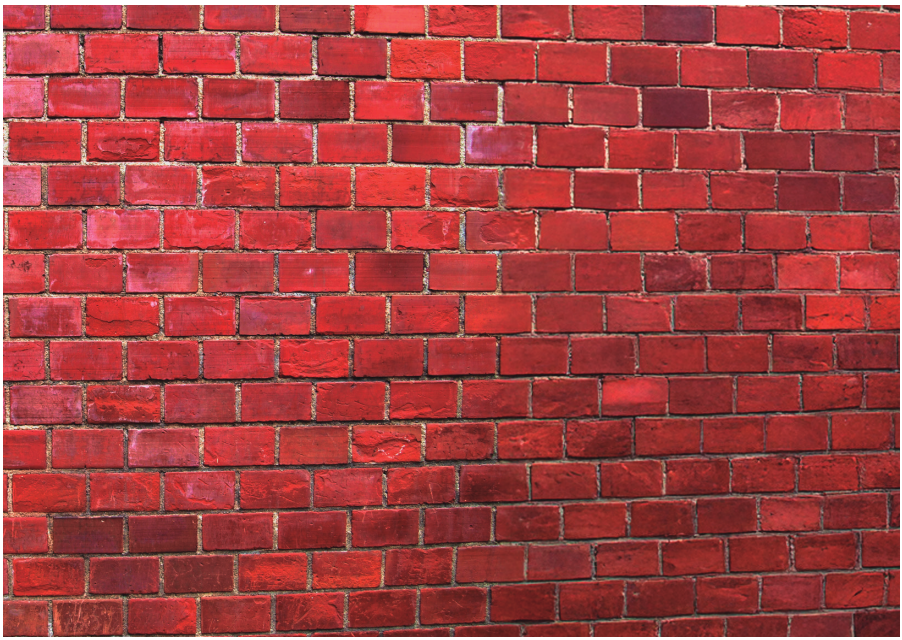
Sin embargo, el peligro más pese a no triunfar en los sa- inicial de entrenamiento. El inquietante era un rostro lones, sí logró remontar en objetivo era liberar los cora-



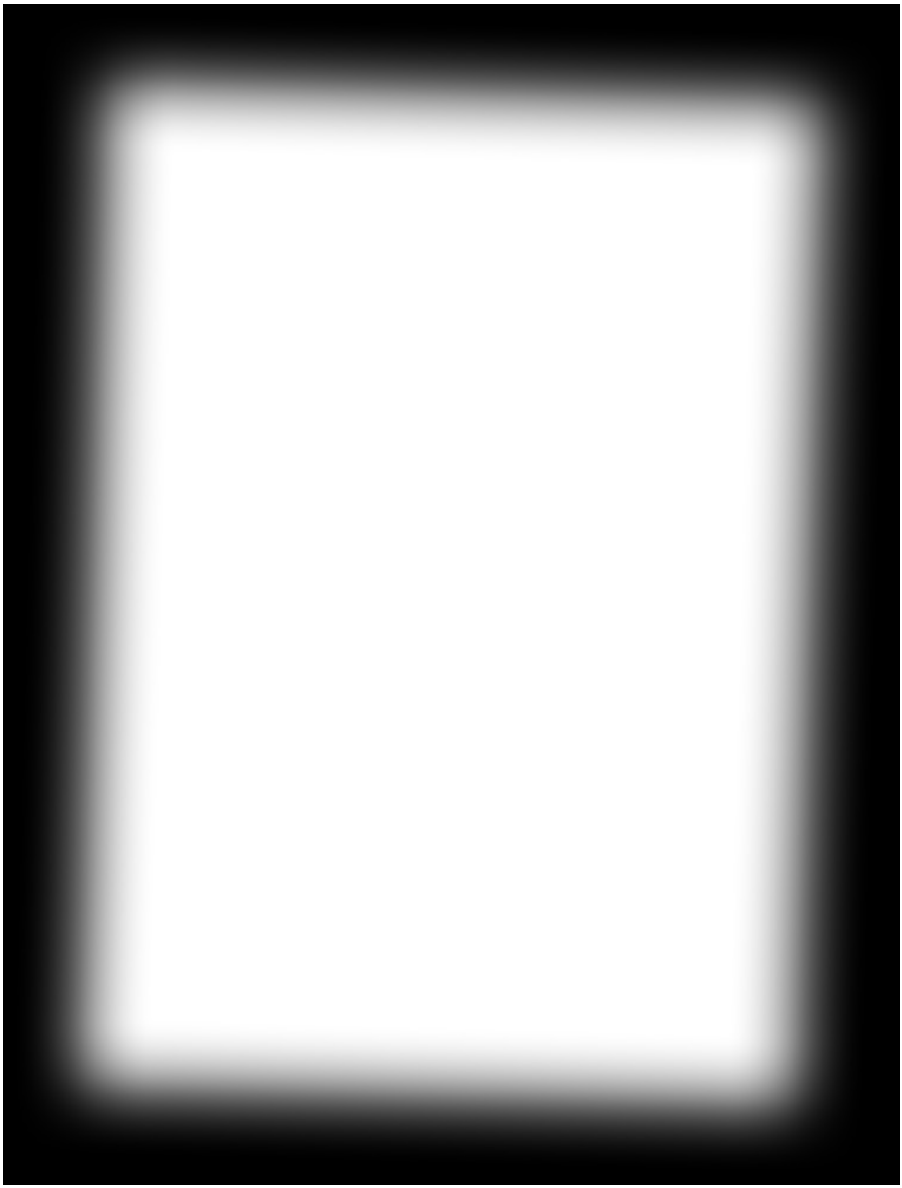
1UP 100
EXIT
: 2
MAZE: 2
CREDIT 3

1UP 37950 HISCORE
EXIT
: 4
MAZE: 5
CREDIT 0

1UP 29250
: 4
MAZE: 4
CREDIT 0



Buggy Challenge (1984)



Las físicas del buggy al pasar por baches y realizar grandes saltos, junto con la ligera y elegante inclinación del horizonte, eran su mayor atractivo.

zones de las jaulas, esqui- meos en clásicos de Taito, pasara más de una tarde var/destruir a los enemigos como el mencionado Bub- en un pequeño bar cerca

y escapar del laberinto antes ble Bobble, Parasol Stars de casa,

hipnotizado por de que el inquieto Mighta o Fairyland Story. ¡Te que-
las acrobacias del buggy

bloqueara la salida. Chack'n remos Chack'n! protagonista.
Gráficamente Pop es una suerte de ante- era correcto para 1984,
aun-

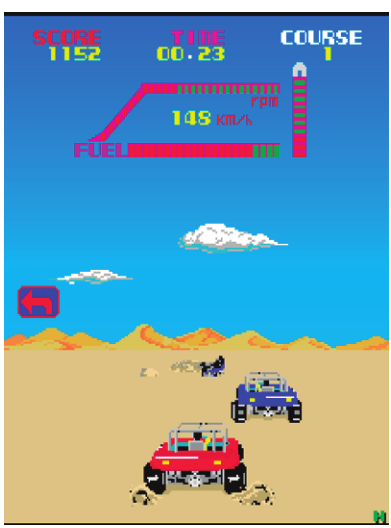
cesor espiritual de Bubble Buggies y "deportes" que
sus recorridos abiertos

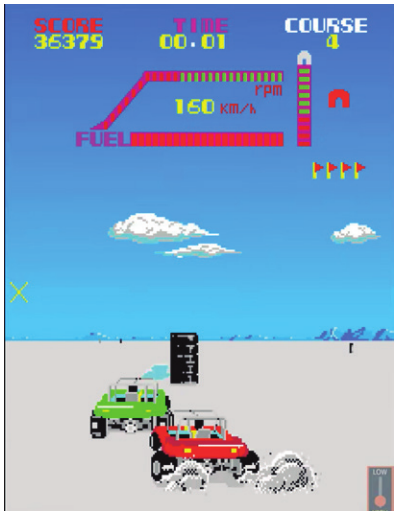
Bobble, compartiendo a los femeninos resultaban algo
vacíos e

Monstas y al propio Mighta. impersonales; sin embar-

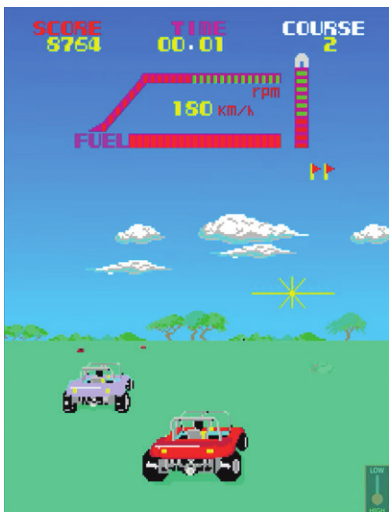
Si superabas los 14 niveles, Posiblemente se trate de go, cuando veías
girar el el juego terminaba en boda uno de los juegos de con- buggy
en el aire sobre los

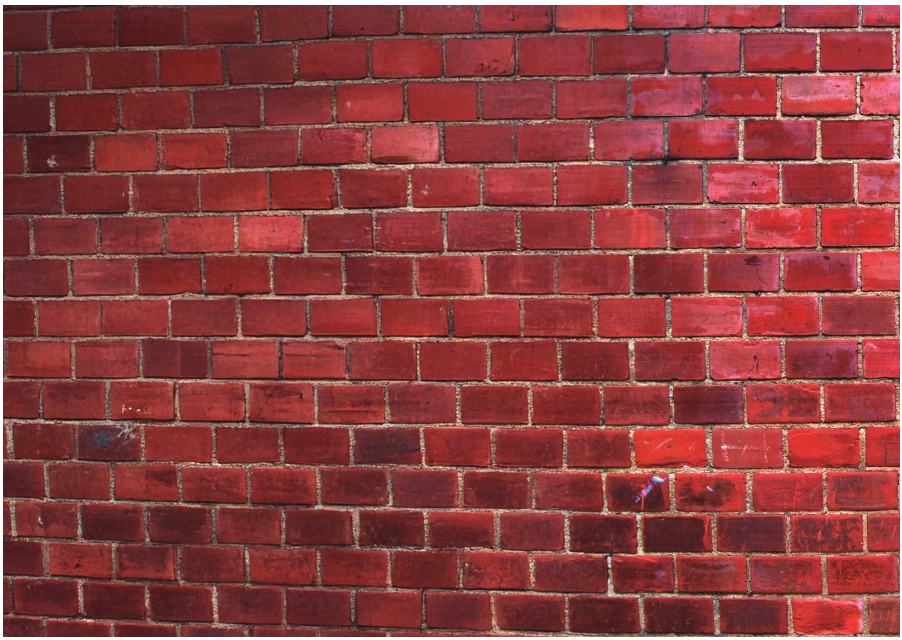
con Miss Chack'n. Su lega- ducción más infravalorados grandes
montículos del tra-do se extendió y cuenta con y olvidados de Taito.
En mi zado, era como si tu propia más de una docena de ca- caso,
fue el culpable de que cabeza diera un vuelco. >>




SCORE
36379
TIME
00.01
COURSE
4
rpm
160 km/h
FUEL
LOW

SCORE
14125
TIME
00.01
COURSE
3
rpm
169 km/h
FUEL
LOW


SCORE
8764
TIME
00.01
COURSE
2
rpm
180 km/h
FUEL
LOW



Field Day (1984)

Las pruebas del Día del Deporte japonés son pintorescas, pero, en términos de jugabi-lidad, resultan tan divertidas como los eventos de Track & Field o Hyper Sports.

Buggy Challenge presen- agosto de 1984, pero a ni- las propuestas más origina-ta cuatro escenarios y una vel doméstico tan solo po- les y divertidas de Taito: un

serie de objetivos: alcanzar demos disfrutarlo en Taito Track & Field inspirado en la meta antes de quedarnos Memories II Gekan de PS2. un evento deportivo anual sin combustible, esquivar Afortunadamente, Ocean típico del país nipón, donde adversarios y todo tipo de nos regaló en 1986 un clon estudiantes o miembros de

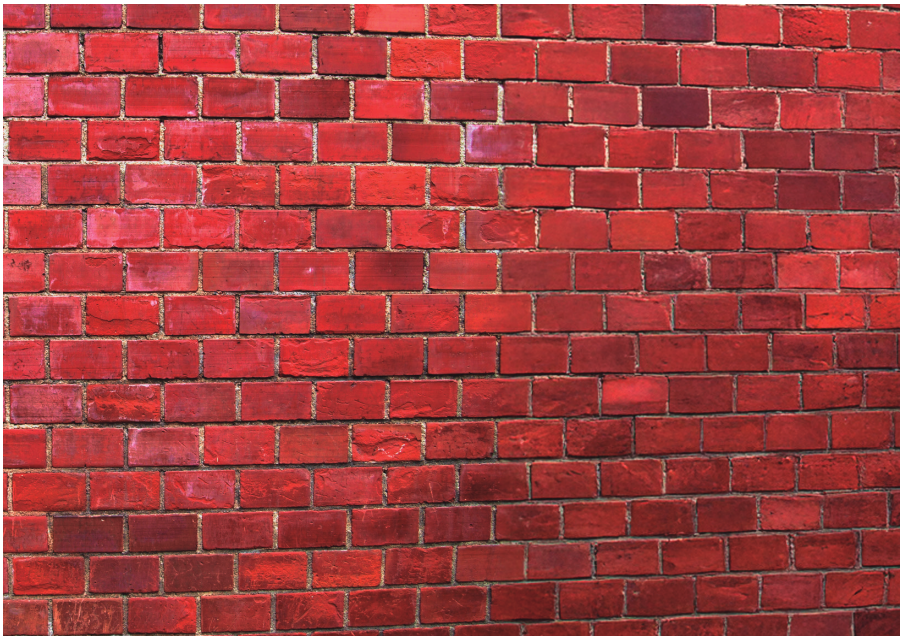
obstáculos —incluidos otros sorprendentemente jugable una comunidad compiten en buggies accidentados—, y exclusivo de ZX Spectrum, pruebas tan variadas como

atravesar checkpoints y llamado Nightmare Rally. peculiares. En este caso,

puentes sobre ríos usan- Eso sí, pocos meses an- las protagonistas son las do marcha baja para evitar tes, en mayo de 1984, la alumnas de un instituto, que disgustos, y no perder de recreativa Field Day —o se enfrentan a siete prue-vista la estrella del horizon- The Undōkai, que significa bas: lanzamiento de pelotas te que señala la dirección a “día del deporte”— había a canasta, carrera de tres seguir. En Japón fue la coin- debutado en Japón con cier- piernas, test de fuerza, 200 op más popular en su debut, to éxito. Se trata de una de metros obstáculos, lanza-

リングベル
RECORD
3rd 9m63 H.K
NAME RESULT
1st 1P HAM 9m51
2nd 2P ST 8m16
3rd 3P ER 5m37
4th
QUALIFY
8m00
1st try 5m37
2nd try
3rd try
TAITO
TAITO
3P ER
POWER

障害物競争
RECORD
2:53
2nd 22SEC 13 RUN
NAME RESULT
Flying
QUALIFY
30SEC00
1st 1P HAM
2nd 2P Z80
3rd
4th
TAITO
20m
30m
2P 546CM/SEC
1P 0CM/SEC
20m
30



Scramble Formation (1986)

Los escenarios, creados a partir de fotografías reales de Tokio, forman parte del patri-monio ‘pixel art’ de Taito. Una pena que eliminaran el parque de

atracciones…

miento de pelota blanda, Shooter vía satélite, vertical cuyos escenarios

relevos de 120 metros y el coches y aviones se crearon a partir de foto-

clásico tira y afloja. A ni- grafías aéreas reales —algo

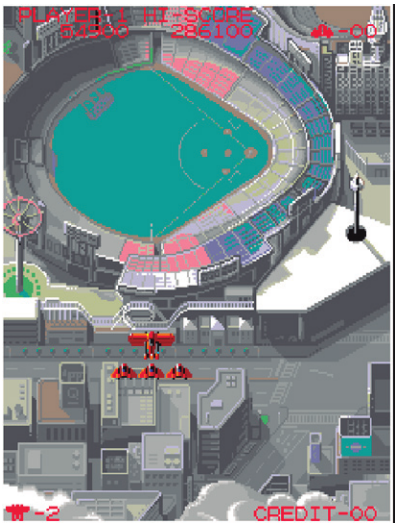
vel audiovisual, Field Day El fenómeno astronómico anticuadas, eso sí— para ofrecía gráficos coloristas, y social del cometa Halley reproducir zonas emblemá-buenas melodías y voces tenía a medio mundo re- ticas de Tokio: el edificio de

digitalizadas. En lo técnico volucionado en 1986. Las la Dieta Nacional, Akasaka, y jugable, no tiene mucho mentes creativas de Taito, Ginza, Yoyogi, Shinjuku y que envidiar a los clásicos no

tardaron en aprovechar- un parque de atracciones

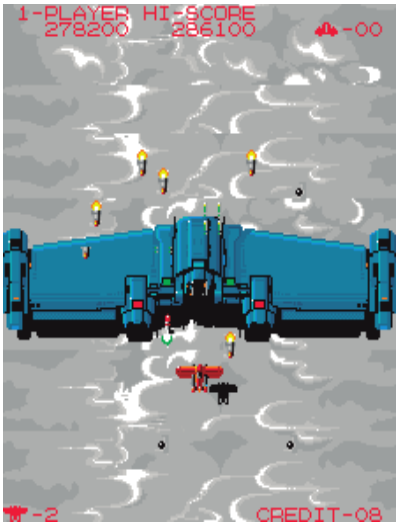
de Konami. Si tenéis curiosi- lo: primero con Halley's que, en versiones posterio-dad, está en la serie Arcade Comet y, poco después, res, fue eliminado para evi-Archives de Hamster. Ade- con Scramble Formation, tar problemas de derechos más, también incluye cameo conocido como Tokio en con Disney. Nuestro avión del adorable Chack'n. Occidente. Un shoot'em-up podía contar con hasta > >

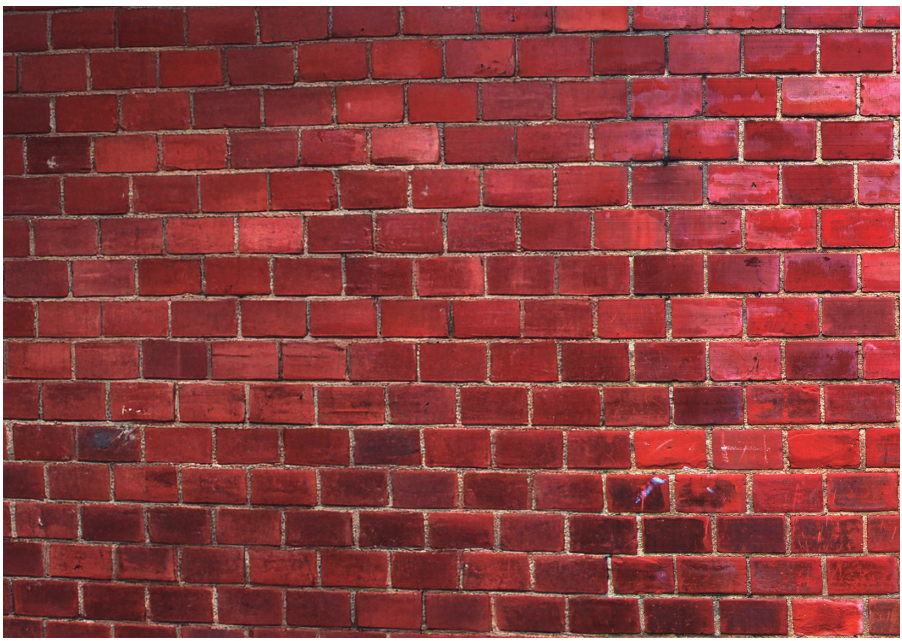
>



PLAYER-1 HI-SCORE
00 28100
-00
CREDIT-00

1-PLAYER HI-SCORE
-25
CREDIT-00





Full Throttle (1987)

La creación de Hiroyuki Sako utilizó un hardware específico que luego sirvió para dar vida a tres títulos más: Operation Thunderbolt y los dos WGP Real Race Feeling.

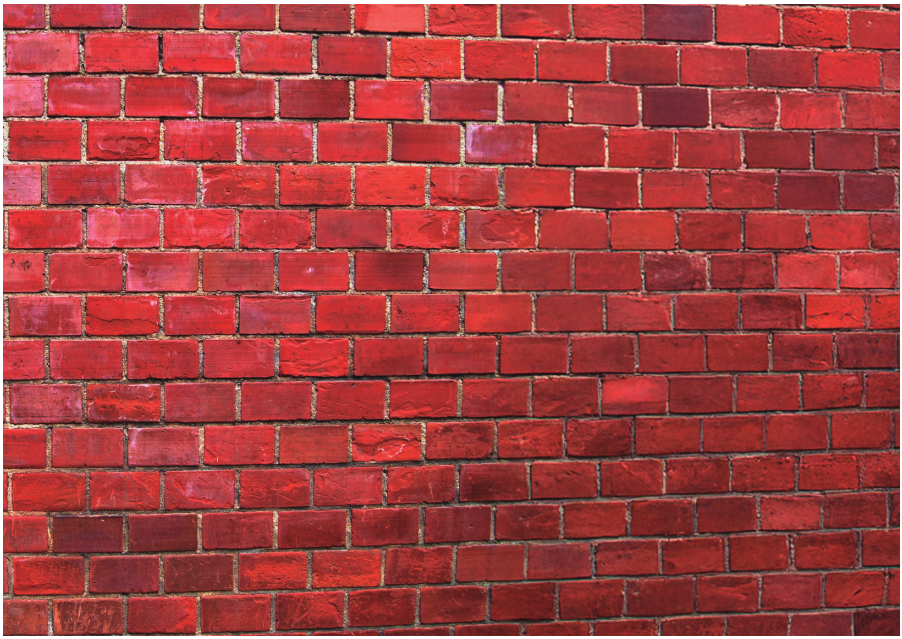
cuatro aliados que le per- liquidación en el Centro Mail mapa de carreteras conta-mitían adoptar tres tipos de de Santa María de la Cabe- ba con cinco etapas. Pero, formaciones para eliminar za, junto a otros juegazos, a diferencia de Out Run, objetivos aéreos y terres- en 1993. Me acompañaban los puntos de bifurcación tres. En el recuerdo quedan dos golfos llamados Bruno no aparecían antes de los sus fondos realistas, las nu- Sol y José Luis Sanz. checkpoints, sino a mitad bes que “rompíamos” entre Agarraos que vienen cur- del recorrido, lo que daba zonas, la música animosa, vas. Tras el éxito de Out lugar a un total de 210 rutas

unas explosiones no dema- Run, Taito intentó seguir la posibles. La variación gráfi-siado vistosas y un “final estela del clásico de SEGA ca entre rutas no era espec-boss” que llegaba a repetir- apenas un año después con tacular, pero le daba cierta se hasta seis veces en cada Full Throttle –Top Speed rejugabilidad. Para añadir loop. Fue la coin- op más po- en el mercado estadouni- alguna seña de identidad pular de mayo de 1986 en dense–. El vehículo elegi- más, contaba con nitros, po-

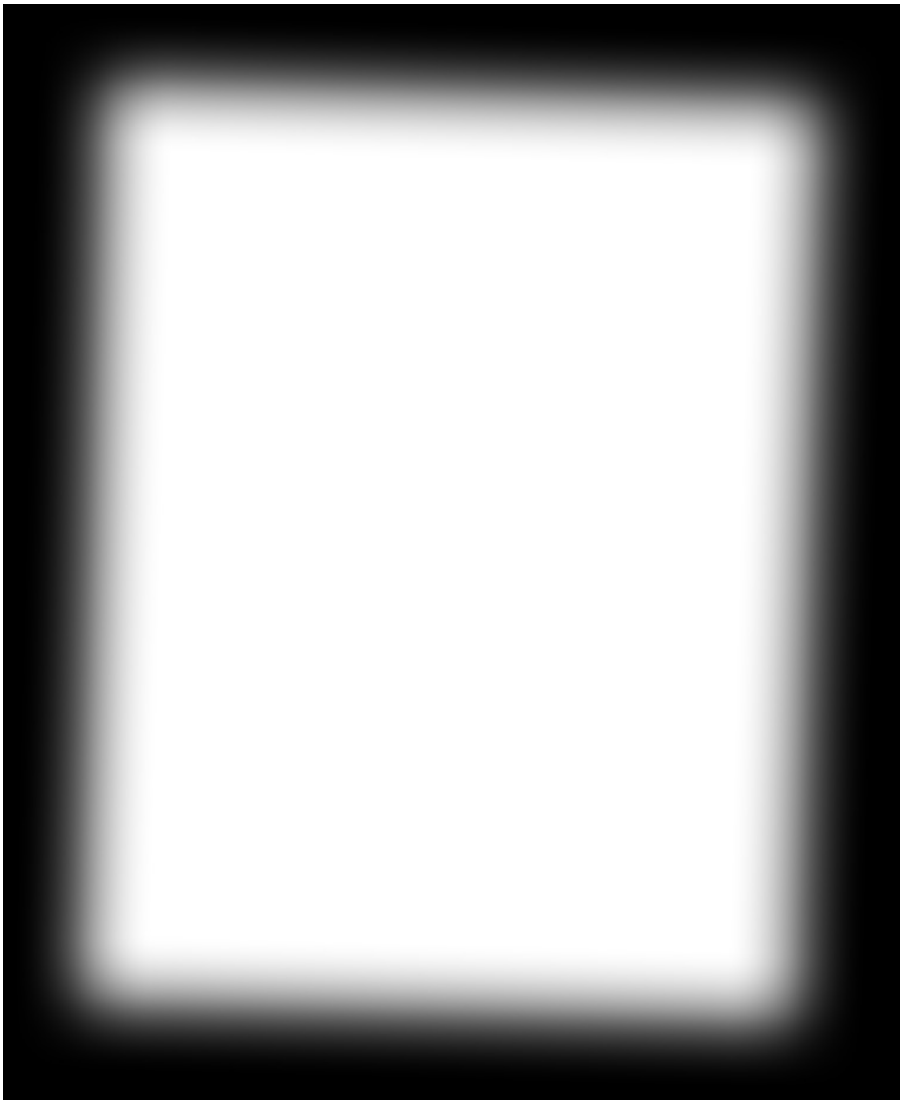
Japón. Por cierto, conseguí do fue un Mazda RX-7 de díamos atravesar túneles o la versión MSX2 a precio de segunda generación, y su pasar bajo puentes y sufrir

TIME
SCORE
731680
219km/h
20
LAP
3'41"95
STAGE 4

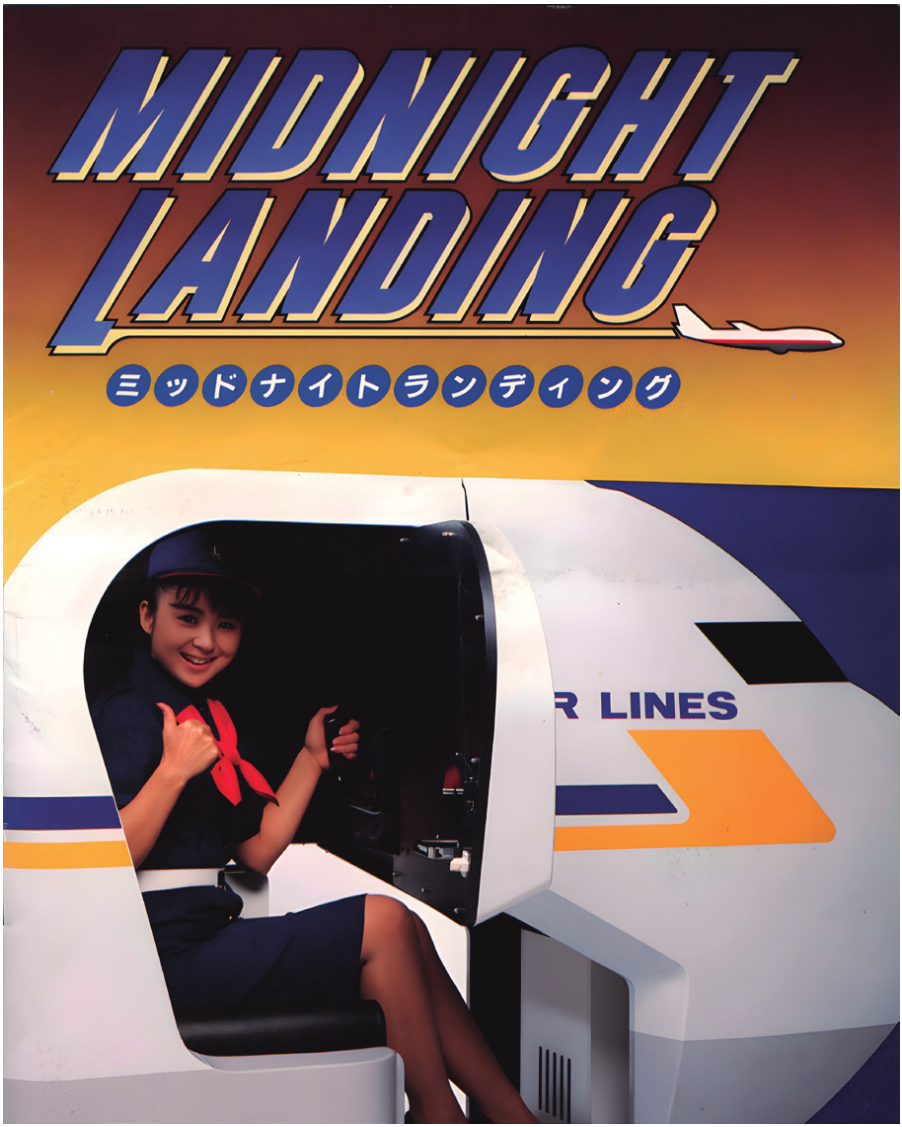
TIME
SCORE
3270
223km/h
67
LAP
0'03"46
NNN
STAGE 1



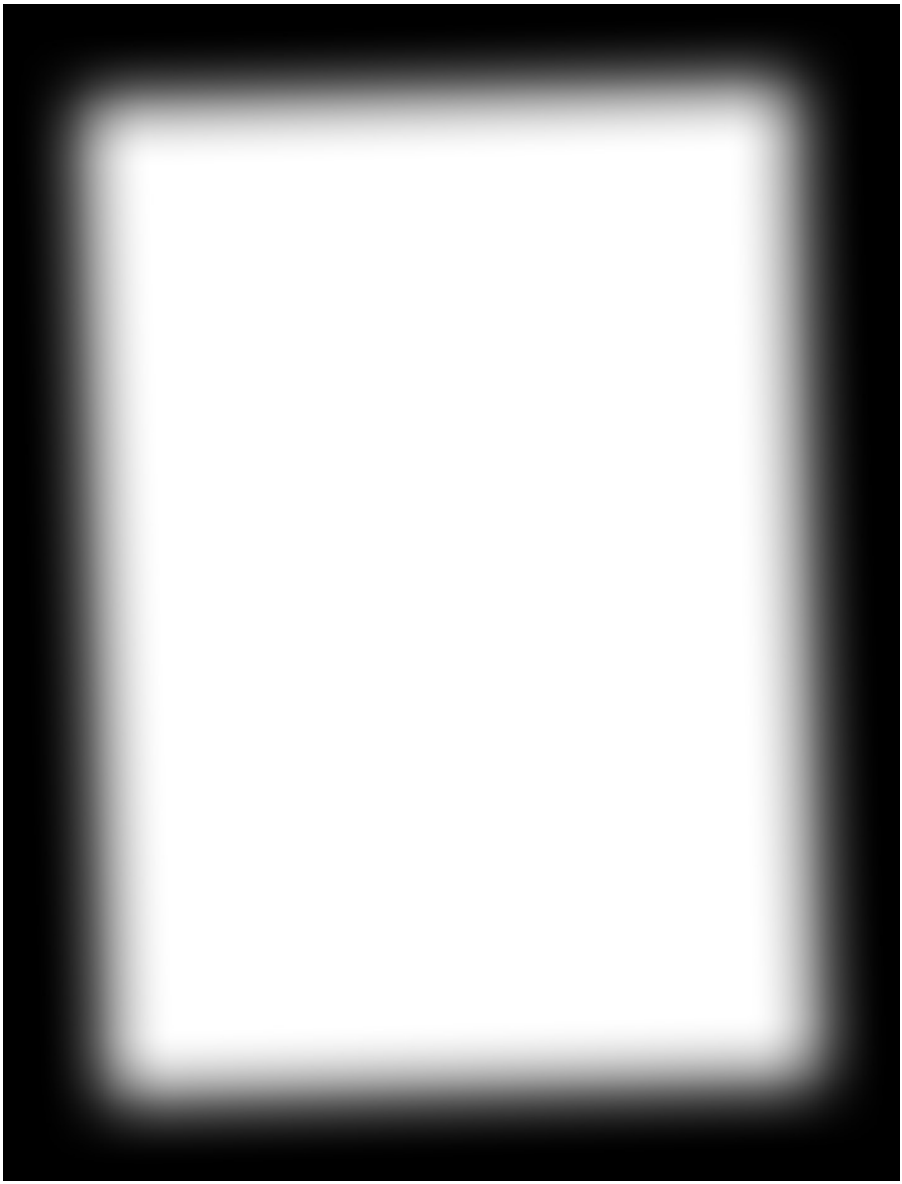
Midnight Landing (1987)



Obtener un score de 100 o 99 puntos en cada uno de los aterrizajes es extremadamente difícil, y alcanzar 800 puntos máximos totales es prácticamente imposible.



el acoso aéreo de unos feos Ahora toca abrocharse los no y la pista. De hecho, se nubarrones. La sensación cinturones: en 1987, Taito recurrió a la nocturnidad del de velocidad era convincen- inició su idilio con los simu- vuelo para sortear las limita-te y la BSO de Masahiko ladores de vuelo con Midni- ciones técnicas. El objetivo

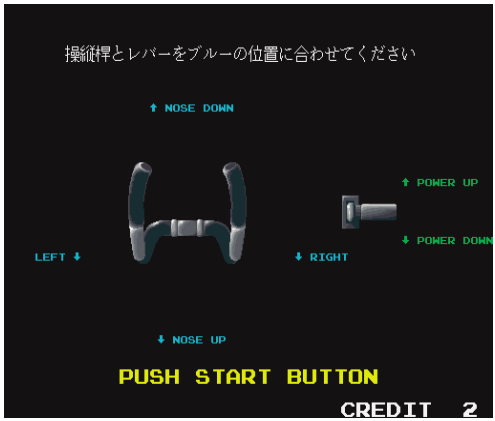


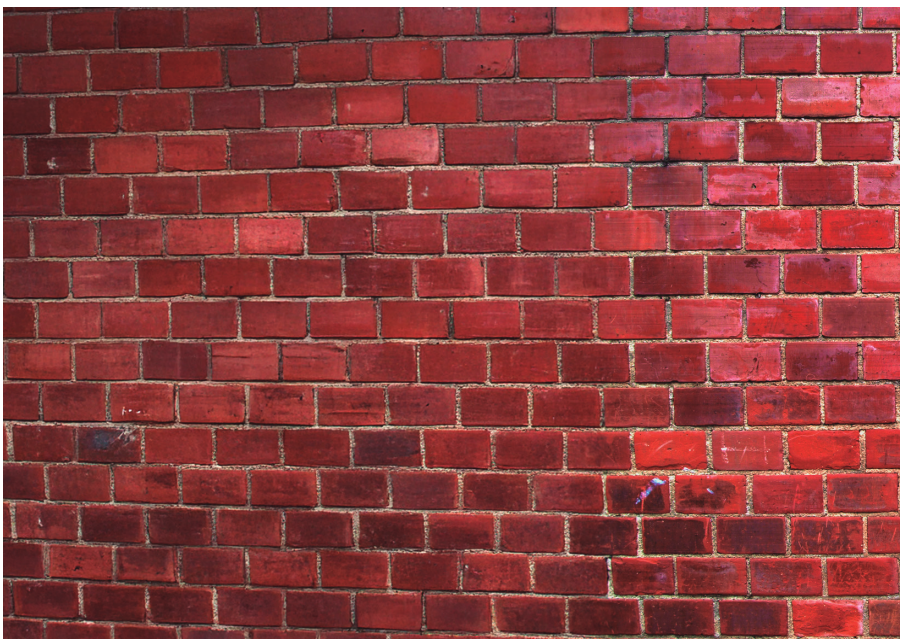
Takaki (Zuntata) cumplía ght Landing. El mueble de es aterrizar manejando el a la perfección, pero jamás la recreativa era espectacu- joystick y la palanca de ace-alcanzó la brillantez técnilar, como si realmente estu- leración en 8 aeropuertos: ca, jugable y audiovisual del vieras dentro de una cabina Schiphol, Itami, Haneda, maestro Out Run. Al bue- de avión, con movimiento Melbourne, Changi, Nari-no de Full Throttle le faltó incluido, y contaba con dos ta, Chitose y Heathrow. El alma y le sobraron propósi- pantallas: una interior de 25 apartado sonoro ambienta tos, pero esas vallas publi- pulgadas y otra exterior de el aterrizaje a la

perfección, citarias de Manhattan Vice, 19 para curiosos. Los grá-
con voces digitalizadas rea-Operation Wolf, Plum Pop ficos
poligonales eran bas- les tomadas desde la cabi-y una UZI de
juguete, son tante básicos, con puntos de na y de las
comunicaciones

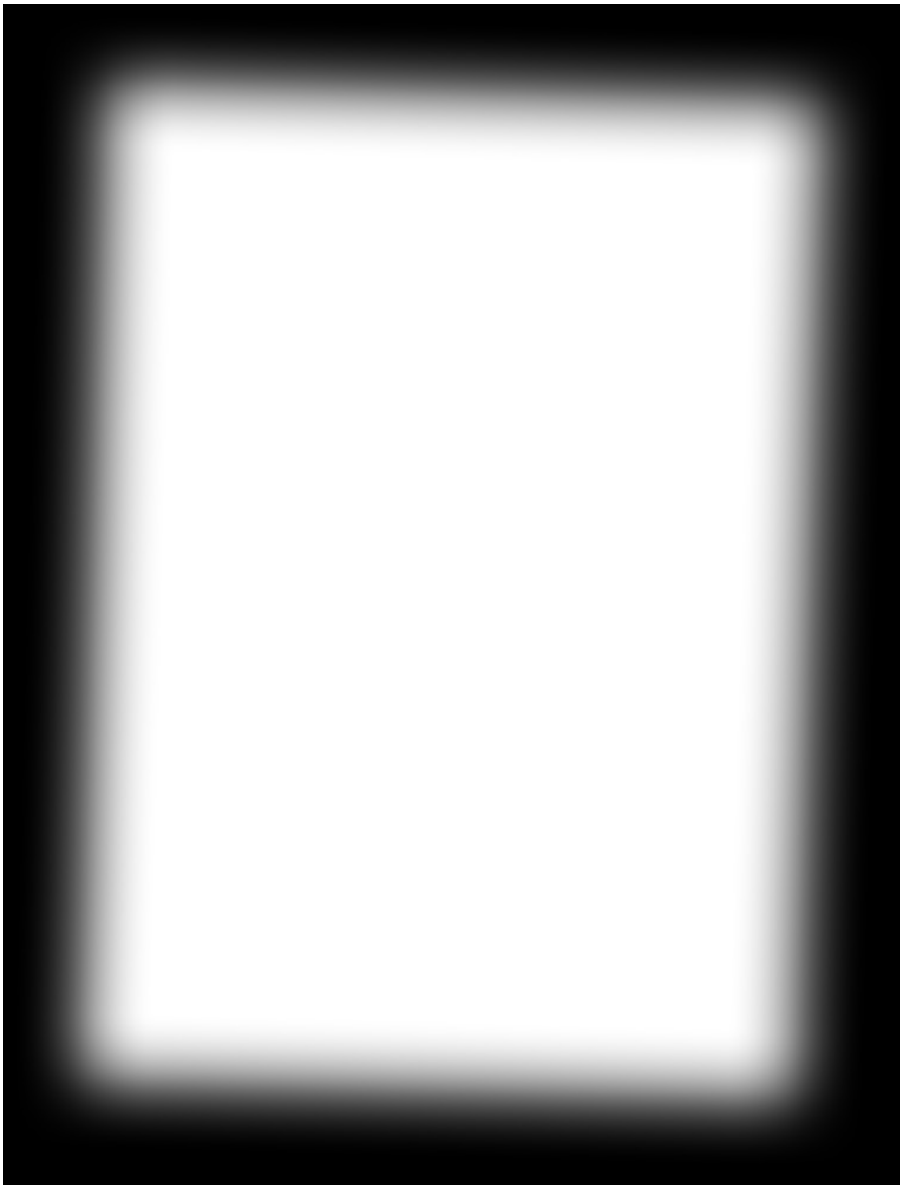
impagables. luz que simulaban el entor- con la torre de control. >>

SPEED
Km/hour
MIN
MAX
DISTANCE
274


操縦桿とレバーをブルーの位置に合わせてください
NOSE DOWN
POWER UP
POWER DOWN
LEFT
RIGHT
NOSE UP
PUSH START BUTTON
CREDIT 2

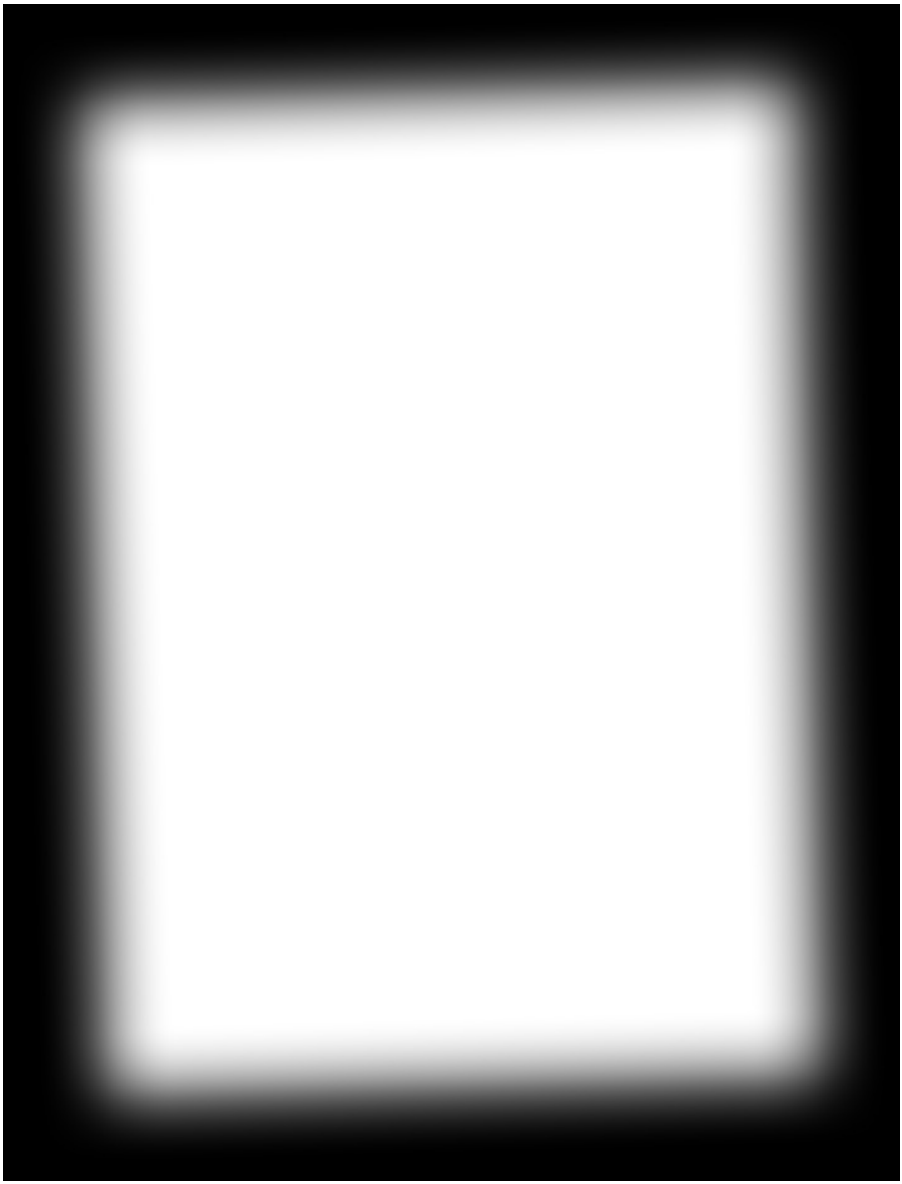


Warrior Blade: Rastan Saga Episode III (1992)



El epílogo de Rastan nació para deslumbrar: una aventura épica de seis fases y treinta minutos que quedará grabada para siempre en nuestra memoria.

Midnight Landing forma estrenó la cuarta generación impactante. Podemos elegir



parte de la serie Arcade de coin-ops con monitores entre tres personajes (Ras-Archives de Hamster, y si múltiples —en este caso, tan, Sophia Coles y Dewey queréis profundizar más, la doble pantalla — y un nuevo Linford), decidir el orden de

saga incluye otros tres títu- sistema de altavoces, The las fases, contar con la ayu-los, Top Landing, Landing Taito Sound Force, dise- da del mago Mahadidekara-

Gear y Landing High Ja- ñado para magnificar la ex- di y afrontar espectaculares pan, además de un spin-off periencia Warrior Blade. El

final bosses. Hay momentos

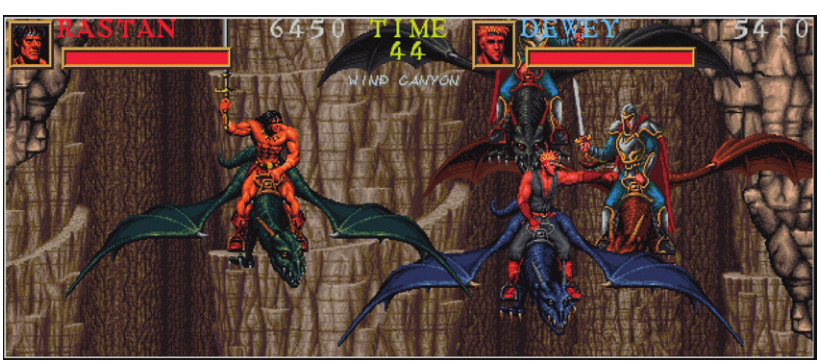
de helicópteros, Air Inferno. resultado es espectacular: épicos como la fase de ca-

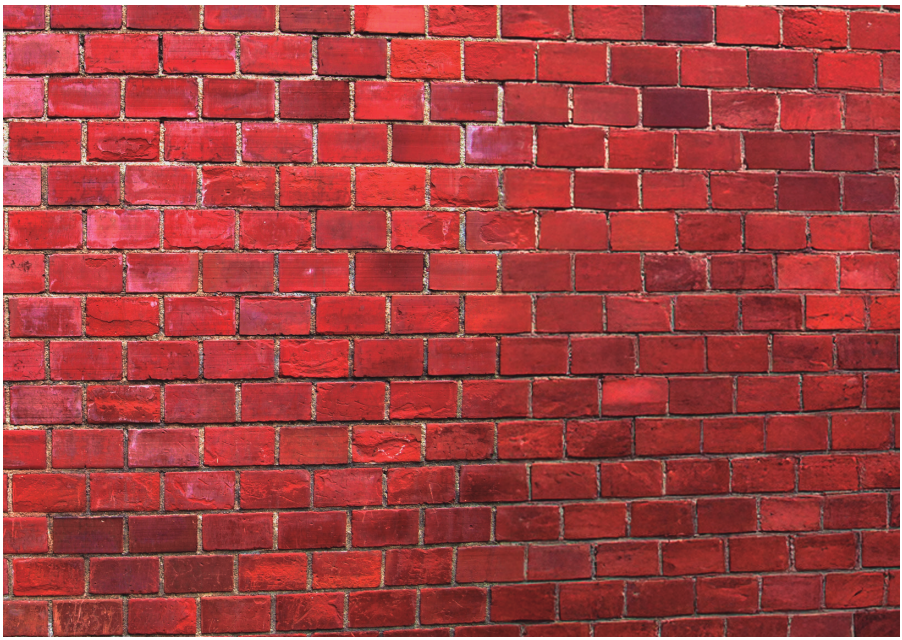
el tamaño y las animacio- ballos de Horsemen's Fo-

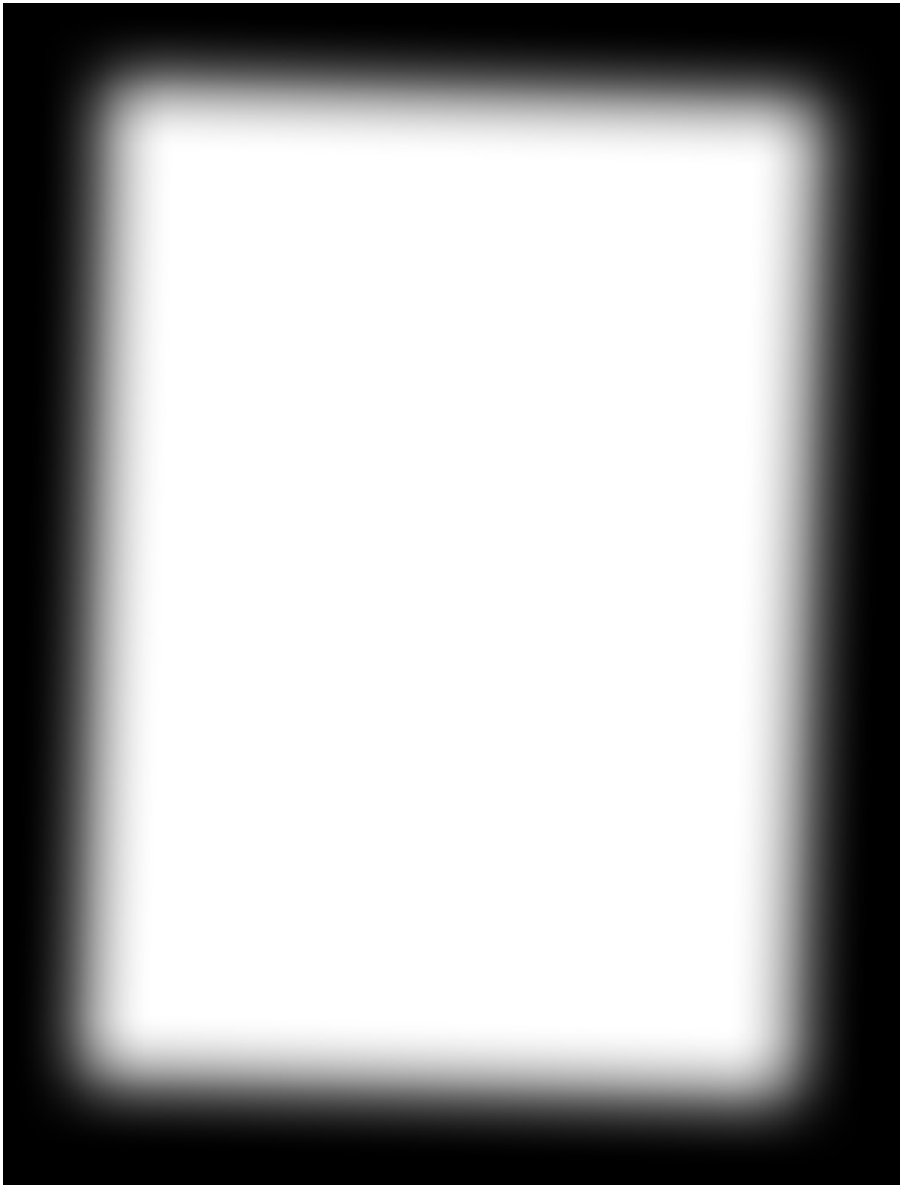
Años 90... "the nes de los sprites, la paleta rest o el ascenso por Wind show must go on" de 8.192 colores, el nivel de Canyon. Y lo mejor de todo

detalle de los escenarios y es que es divertido, jugable

Tras el fiasco de Rastan un apartado sonoro sublime, y tiene el detalle de plantear Saga II, Taito decidió des- gestionado por los miem- situaciones al final de cada pedir al guerrero bárbaro bros de Zuntata. Incluso el fase sorprendentes. Un final como se merecía. Para ello, logotipo del juego resulta a la altura de Rastan. P







Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Un Space Invaders

con perspectiva

Hemos aprovechado la portada de Space Invaders para recordar una versión que quizá muchos no habéis jugado. La primera edición

3D del clásico para consolas domésticas. Cuando Space Invaders llegó a los salones recreativos en 1978, lo hizo con una fuerza por todo lo visto hasta entonces, José Luis Sanz y cuya réplica más evidente El caso es que casi dos décadas después de la llegada de la recreativa, Space Invaders tuvo una versión específica para Virtual Boy, uno de los títulos más versionados de aquella primera consola 3D

Un hogar inesperado

de Nintendo que se pegó un buen tortazo allá por los años 90 del siglo pasado.

ha sido el impacto que ha tenido en la cultura del videojuego. Así que desde su estreno es, seguramente,

nados del mundo. Ha llegado de Nintendo que solo llegó

SUMARIO

para todo tipo de consolas, a Japón y EE.UU. y que en

ordenadores y dispositivos Europa tuvimos que confor-móviles. Quien no juega con marnos con adquirir de im-

un Space Invaders ahora portación, y no siempre a los

mismo es porque, básica- precios más bajos. Aun así,

mente, no quiere. Y eso aquel trompazo comercial de VIRTUAL BOY incluyó a una máquina de los japoneses sirvió para de-

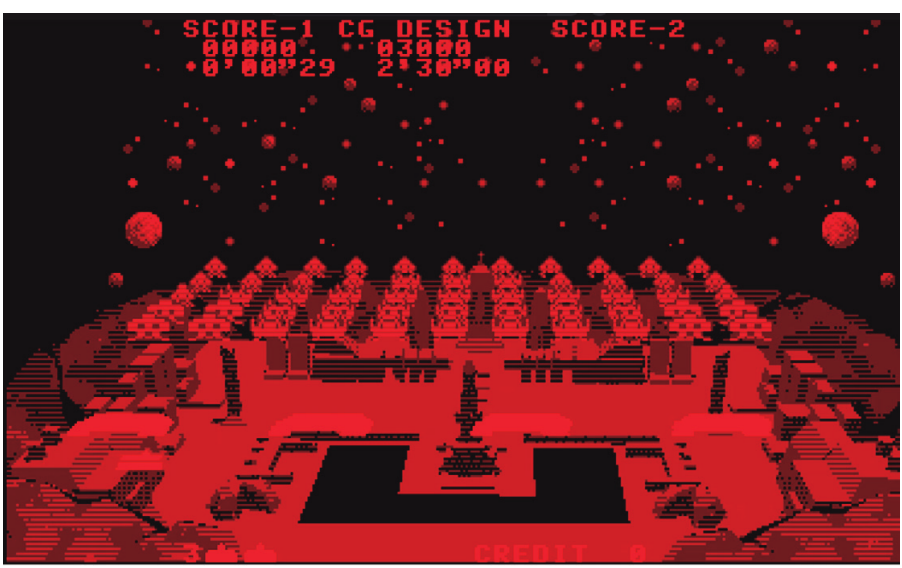
jarnos la que es una de las versiones más originales que podemos encontrar del clásico de Tomohiro Nishikado,

porque supuso un intento sincero por adaptar el original a las características del hardware de la máquina y ofrecer al jugador una experiencia única. Y dejando a un lado los problemas de concepto que tenía Virtual Boy,

hay que decir que el objetivo de Taito lo consiguieron con bastante holgura.

El menú principal nos permite elegir entre los modos 2D originales de la recreativa o el 3D y las opciones Challenge.

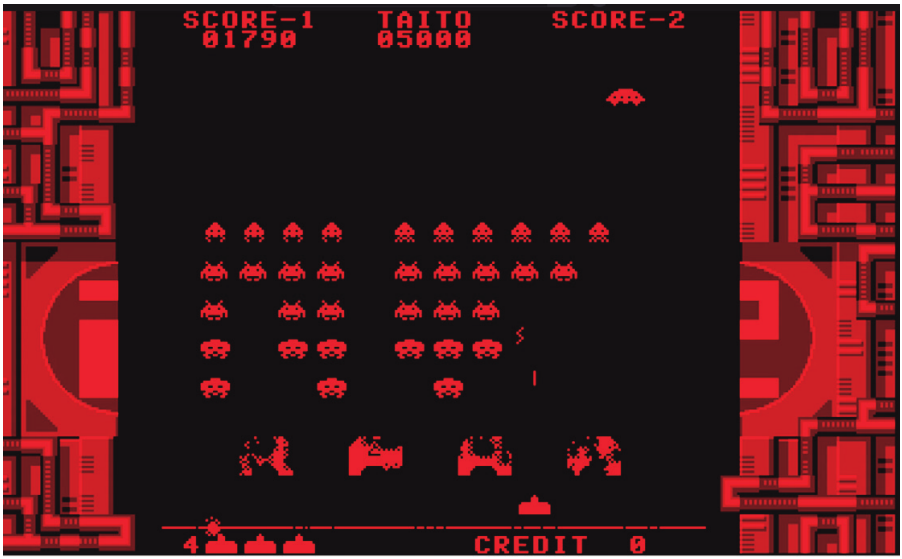
Space Invaders Virtual



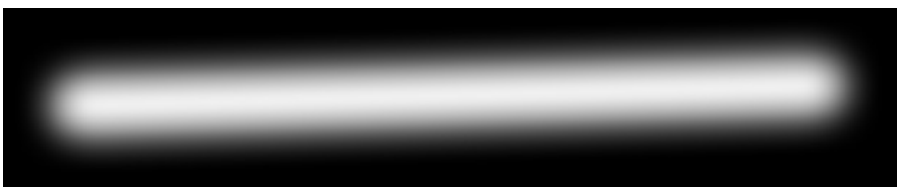
Collection se transformó en

uno de los proyectos más llamativos de todo el catálogo de la consola, no solo por ser un intento de recuperar un clásico eterno para un dispositivo que ya –en su lanzamiento– daba signos de que no iba a funcionar como se esperaba, sino porque cogía el planteamiento de la recreativa original y lo transformaba en una “experiencia inmersiva” de verdad. El cartucho incluía en esta versión Virtual Boy el primer Space Invaders de 1978 y

En el modo 3D del juego la perspectiva está forzada para que el jugador perciba que le están atacando a él.



Space Invaders Part II, de



1979, en versiones prácticamente idénticas a las de salón, pero con el añadido de sendas reinterpretaciones 3D exclusivas, amén de un par de modos de puntuación y pequeñas variantes pensadas para ampliar la rejugabilidad. Era una oferta atractiva que mezclaba un poco de homenaje y respeto por el

tación visual que iba más allá Si preferís las 2D, perderéis algo del efecto 3D

(los laterales de lo que muchos podían es- clásico con una experimen-

3

perar de un ‘port’ más. >> hacen de ancla) pero ganamos sencillez en las partidas.

Los marcianitos

vienen hacia ti

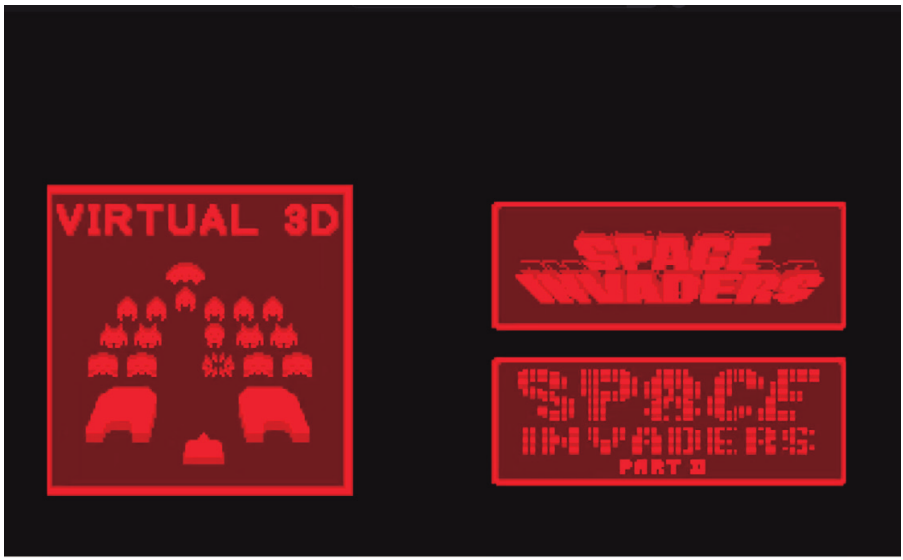
Fue la propia Taito la que desarrolló este cartucho que, desde el principio, se planteó para aprovechar las capacidades de visión estereoscópica de la consola. Y claro, el

reto tenía su aquel porque si miramos las pantallas de la coin-op original, poco efecto 3D podíamos obtener de

4 haber concebido un clon. Cuando completamos un nivel, vemos a nuestro marciani- La solución llegó gracias a

to elevarse con un platillo hasta la siguiente fase. un planteamiento único como

era el de forzar la perspectiva



para dar a entender que los marcianitos atacaban directamente al jugador. Fue una manera original de plantear el juego (en la opción 3D, no en la clásica 2D) pero por el

camino se perdían algunas cosas importantes de Space Invaders. Y es que cuando pruebas el cartucho te das cuenta de que, aunque el efecto de profundidad es soberbio, la pantalla no tiene tanta resolución para albergar lo que Taito añadió en primer Space Invaders como de su parte II. pantalla: marcianitos, fondos estrellados y lásers. Todo se empasta, se apelotona y se

5

Si preferimos los modos 3D, podremos disfrutar tanto del

hace por momentos incómo-

do de jugar, acostumbrados

como estamos al concepto original de 1978.

A pesar de todo eso, este Space Invaders Virtual Collection es un cartucho que hay que probar (emuladores para gafas VR), experimentar y sentir, porque no veréis unas 3D tan reales e inmersivas como estas. P

6 | Space Invaders Part II usa el modo de juego 3D con la pers-pectiva forzada. Un añadido que se agradece.

Nintendo®

3D DISPLAY GAME SYSTEM

VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイ

テレビゲームとは異質な、世界初のゲームシステム
バーチャルボーイが誕生しました。
「完全な立体空間」をコンセプトに開発された
バーチャルボーイは、テレビゲームで体験できなかった
ファンタジックなゲームの世界を創造します。

バーチャルボーイ専用ソフト
メーカー希望小売価格　各4,900円

同時発売予定ソフト　■テレロボクサー　■ギャラクティック・ピンボール　■マリオズテニス

※テレビゲームと同様に、目の健康のため約30分ごとに、約5分間休憩してください。

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las páginas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de al-

Capcom pone todos los botones sobre la mesa

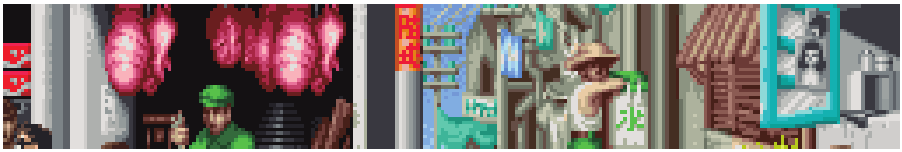
El éxito de Street Fighter II en Super Nintendo fue tal que a Capcom no le quedó otra que diseñar un mando específico para poder exprimir al máximo todas sus criaturas.

por José Luis Sanz

A principio de los años nuestros dedos todos los 90, Capcom rompió botones para controlar a los todos los récords con luchadores fácilmente. En la Street Fighter II. Primero con consola de Nintendo, había la recreativa, pero después cuatro botones por un lado y con un 'port' para Super Nin-dos gatillos por el otro. Acce- tendo que fue una verdadera der a todas las llaves era más locura. ¡Podíamos tener la complicado y menos intuitivo, coin-op en casa con una fide- así que alguien debía poner lidad casi completa! remedio a ese 'gap'. Capcom detectó rápido que la principal diferencia entre Todos los botones los dos mundos, el recreati- sobre la mesa vo y el doméstico, no estaba tanto en las cuestiones téc-

El resultado de esa necesidad nicas o gráficas como en las fue la creación del Capcom de control. La principal venta- Pad Soldier, o CP Soldier, ja de disfrutar en los salones que llegó de primeras para recreativos de Street Figh- Super Nintendo. Eso ocurrió ter II era que teníamos ante en junio de 1994 y tenía toda

SUMARIO



CAPCOM
SUPER Famicom

CAPCOM
PRD
SOLDIER

¿Un mando para repartir tortas?

Todos los botones a la vista, como en la recreativa Botones analógicos Clásicos botones A, B, Y, X del mando de Super Nintendo que se mantienen en el mismo sitio (más o menos) que en el original.

Descansar la muñeca. Ese era el objetivo de este diseño que rompía con lo visto en los mandos de SNES. En la parte izquierda se encuentra la cruceta acompañada por dos botones en amarillo que replican las funciones de **Select** y **Start**. El resto están a la derecha, sobre una superficie agarrable para pulsar y hacer 'combos' más rápido. Entre los puntos más curiosos está que, a pesar de su apariencia, **Gatillos 'botonizados'** no incorpora funciones especiales como turbo o slow-motion, así que tenemos un control más puro de la partida. Los clásicos gatillos L y R de Super Nintendo se transforman aquí en dos botones más accesibles.

la lógica porque las versiones para Super Nintendo y sí, su ASCII, detrás domésticas más importantes factor de forma era tan llama- de su diseño en aquel momento eran las tivo como original. La mano de SNES. En 1993 llegaría izquierda agarraba el pad Es obvio que Capcom es el a Mega Drive y un año des- firmemente mientras la de- padre de Street Fighter II pués

a 3DO, pero el éxito recha se centrada en pulsar, y del lanzamiento de este

de aquel cartucho de 1992 más cómodamente, los boto- mando, pero en la propia

fue clave para orientar en un nes de patadas, puñetazos caja se revela un matiz clave: primer momento la estrategia y demás. No llegábamos a el concepto original proce-de la compañía. tener la sensación de jugar de de ASCII, compañía con

Este CP Soldier se diseñó en la recreativa, pero se mucha experiencia en hard-

para ofrecer una alternati- daba un aire, que era lo que ware. Capcom lo comercia-va ergonómica a los control al final se buscaba con este lizó, pero la idea ergonómi-pad disponibles en la época nuevo accesorio. ca y ciertos elementos clave

nacen claramente de la expe-

riencia de ASCII en mandos.

Este modelo sirvió, no solo

para aquel Street Fighter II

de 1992, sino para todas las versiones posteriores de la misma consola, como fueron Street Fighter II Hyper Fighting de 1993 o Street Fighter II The New Challengers de 1994, por lo que era un 'must have' para los fans del género. Y sí, este CP Soldier ha pasado a la historia como uno de los mandos más originales de siempre y es objeto de (cierto) coleccionismo. P

Fotos e imágenes cedidas por TAITO.

“Space Invaders era Tomohiro Nishikado, leyenda de Taito

simple y podía jugarse sin leer el manual” Tomohiro (o también Toshihiro) Nishikado es el padre de Space Invaders, y nos ha concedido

una entrevista histórica con la que buceamos

D en los momentos de creación del clásico. urante décadas, el dio y explorando por afición nombre de Tomo- el terreno de los circuitos. hiro Nishikado ha Su entrada en la industria

estado ligado a uno de los del videojuego no fue fruto

por José L. Molina mayores hitos de la historia de una vocación temprana,

del videojuego: Space In- sino de una casualidad: un vaders. Pero su trayectoria encuentro fortuito en una abarca mucho más que el estación de tren con un icónico matamarcianos que antiguo compañero que le redefinió la cultura del ocio habló de Pacific Manufac-electrónico a finales de los turing, una filial de Taito años 70. Nacido en Japón y dedicada a desarrollar má-formado en ingeniería elec- quinas recreativas. trónica, Nishikado empezó Lo que encontró allí no su carrera lejos del mundo fue un laboratorio futurista, del entretenimiento digital, sino un mundo todavía en fabricando equipos de au- pañales, dominado por in-

genios mecánicos y por la nacimiento de los ‘invaso- En mis años de estudiante

experimentación constante. res espaciales’, un proyec- cursé ingeniería electróni-

Su capacidad para enten-to que debió enfrentarse a ca y como afición fabrica-der y rediseñar hardware limitaciones técnicas, cam- ba equipos de audio. Tras

lo convirtió pronto en una bios conceptuales y una graduarme, entré en una figura esencial dentro del recepción inicial tibia. Tam- empresa de audio, pero

departamento de desarro-bién aborda sus reflexiones dejé el trabajo al cabo de

llo. Pero Antes de Space sobre la industria actual, su un año. Mientras buscaba

Invaders, ya había dejado visión artesanal del medio y mi siguiente empleo me

su huella en títulos pioneros su evolución personal, des- encontré por casualidad en

como Soccer, Speed Race de ingeniero solitario hasta una

estación de tren con R o Western Gun, proyectos fundador de su propio estu- un antiguo compañero que

en los que tuvo que traba- dio. Un testimonio impres- había dejado antes la em-jar sin CPU, ensamblando cindible para comprender presa en la que estaba. Él circuitos y diseñando pla-cómo se construyó, casi trabajaba entonces en Pa-cas totalmente nuevas para desde cero, la arquitectura cific Manufacturing Co., cada juego. Aquellos prime- del videojuego tal y como lo Ltd., una filial de Taito Tra-ros años fueron de creativi- conocemos. ding Company dedicada dad extrema, pero también al desarrollo de juegos, y

de jornadas interminables Háblenos de sus primeros durante la conversación me de trabajo duro. tiempos en Taito Trading recomendó entrar en esa

> La entrevista que sigue re- Company. ¿Cuál era la at- compañía. Me dijo que era

pasa con detalle esa etapa mósfera en la empresa en una empresa de desarrollo P fundacional: desde su visita aquel entonces, cómo llegó de juegos, pero no entendí

a Atari en 1974 —un en-a unirse a Taito y qué fue bien los detalles y entré sin cuentro que reforzó su de-lo que más le sorprendió saber demasiado. Supongo terminación por desarrollar cuando empezó a trabajar que me pareció una empre-tecnología propia— hasta el en el desarrollo de juegos? sa interesante. >>

Tomohiro Nishikado, en sus primeros tiempos de trabajo en Taito, rodeado de recreati-vas de la época. Quedaban dos años para el lanzamiento de Space Invaders.

usar espejos para crear una sensación de tridimensionalidad?

En los primeros tiempos de los videojuegos, incluso Atari no usaba aún CPU, sino que construía los juegos con circuitos integrados (IC). Es decir, los juegos no

se controlaban por softwa-

re, sino que funcionaban

mediante hardware. Como

mi especialidad era el dise-

ño de circuitos electrónicos,

el diseño de hardware no R me supuso grandes dificul-

tades y lo llevé a cabo con

gusto. Pero a diferencia de

hoy, que basta con cambiar

un programa para crear

distintos juegos, en aquella

época había que diseñar

En 1996, Tomohiro se marchó de Taito para fundar su propio estudio, aunque acabó por cederlo en 2008.

una placa distinta para cada

juego. Cuando estos se vol-

vieron más complejos, au-

Al ingresar en Pacific Ma- cierta inquietud, pero como mentaba el número de IC

nufacturing, no pude entrar desde niño me gustaba y el trabajo de cableado, lo R de inmediato en el depar- trastear con máquinas, em- que me obligaba a trabajar tamento de desarrollo, sino pecé a estudiar analizando incluso los fines de semana que pasé por un periodo los planos de mis superio- y reducía mucho mi tiempo

de formación haciendo en- res y, tras algo más de un libre. Lo más difícil de aque-R

samblaje y pruebas. Lo que año, me asignaron al depar- lla época fue decidir, en el más me sorprendió fue que, tamento de desarrollo. poco tiempo disponible, qué aunque mi especialidad era tipo de videojuego hacer a

la de los circuitos electróni- Antes de Space Invaders, continuación. cos, en aquel momento aún trabajó en títulos como Sky Fighter fue mi prime-no existían los videojuegos Soccer, Western Gun e in- ra obra. Ya existían juegos

como tal, y la mayoría de cluso Sky Fighter, además que usaban espejos, pero las máquinas eran electro- de adaptaciones de juegos en este caso la idea era si-mecánicas. Eso me causó americanos. Cada proyecto mular un combate aéreo: se

tuvo sus propios retos téc- utilizaban

pequeños mode- P R

nicos. Soccer, por ejemplo, los de avión y, combinando

se considera el primer vi- la proyección del cielo en

deojuego original japonés, una pantalla con un espejo mientras que Speed Race semitransparente, se gene-sentó las bases de los tí- raba una imagen compues-

tulos de carreras. Mirando ta con sensación de profun-atrás, ¿qué dificultades re- didad. Creo que ese punto

cuerda de aquel periodo? Y fue innovador y el juego lle-

en el caso de Sky Fighter, gó a convertirse en un gran

¿cómo surgió la idea de éxito comercial.

¿Qué experiencia tuvo al visitar Estados Unidos y reunirse con los desarrolla-

dores de Atari? ¿Había tra-P

bajado antes con empresas estadounidenses o exporta-

do juegos? ¿Qué aprendió de ese encuentro y cómo influyó en su filosofía de diseño en los años siguientes?

Efectivamente, en 1974 visité Atari junto con el presidente fundador de Taito, Michael Kogan. El propio Nolan Bushnell, presidente de Atari, nos recogió en coche y nos llevó hasta un hotel en San Francisco.

En Atari nos presentaron a Allan Alcorn, jefe del departamento técnico y mientras los dos presidentes hablaban, él me mostró el laboratorio de desarrollo.

Recuerdo que era una sala más pequeña de lo que ha-

bía imaginado y con poca Tomohiro Nishikado en una fotografía reciente, posa ante

gente. Algunos empleados un bonito trabajo artístico inspirado en su obra maestra.

tenían el pelo largo y traba-

jaban de un modo bastante ciado a Midway los juegos mis años de estudiante ha-relajado. Incluso me ense- Basketball y Speed Race. bía aprendido ensamblador, ñaron proyectos que aún lo que me permitió avanzar

tenían en desarrollo. Space Invaders fue pionero con fluidez en la investiga-

Al volver al hotel, el presi- en muchos aspectos, desde ción para conseguirlo. P

dente Kogan me dijo: “Sr. el uso de microprocesado-Nishikado, Atari quiere una res hasta el diseño comple- Al principio se pensó en

alianza tecnológica; costa- to de hardware y software. usar aviones o tanques P

rá dinero, pero nos darían ¿Cuál fue la mayor dificul- como enemigos, pero al fi-

asistencia”. A lo que res- tad durante el desarrollo? nal fueron extraterrestres.

pondí: “No se preocupe, ¿Cómo surgió ese cambio R

no necesitamos ayuda, yo La mayor dificultad de usar de concepto y cuánto influyó

puedo hacerlo”. Recuerdo CPU fue que en Japón aún la ciencia ficción

en su idea?

su cara sonriente de alivio. no se utilizaban microor-Esa visita fue un gran estí- denadores, no había libros En aquella época los ene-

mulo para mí y después de- técnicos en japonés y era migos típicos eran tanques R R sarrollé varios éxitos como complicado conseguir pie- o aviones, así que al princi-Western Gun y, más tarde, zas y chips. En Estados pio lo intenté, pero los movi- Space Invaders. Eso sí, Unidos empezaban a salir mientos no me convencían. antes de aquella visita ya videojuegos con CPU, así Probé con figuras humanas, había relación con Estados que los importamos para que se movían mejor, pero Unidos: Taito había licen- analizarlos. Por suerte, en la dirección de la empre- > >

El primer problema fue el Al principio se dijo que Spa-

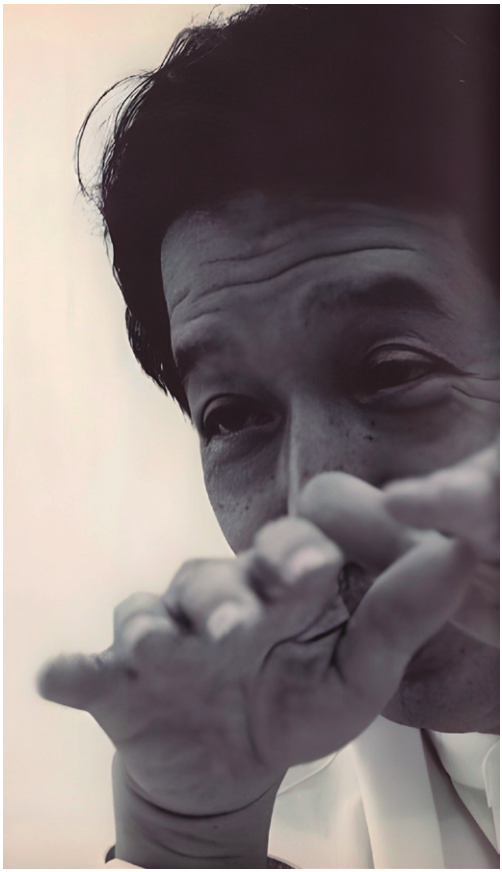
de las herramientas. Había ce Invaders era demasiado P

sa detuvo la idea, pues no equipos de desarrollo de In- difícil y no atrajo la atención.

estaba bien visto disparar tel, pero eran caros y lentos, ¿Cómo se produjo el boom

a gente. En ese momento inadecuados para juegos. inesperado y cómo cam-se hablaba mucho de que Así que modifiqué la propia biaron las percepciones en Star Wars iba a estrenarse placa del juego y fabriqué Taito y en la industria? al año siguiente en Estados un sistema de desarrollo Unidos y sentí que venía casero. Le puse una ROM En la presentación interna, una moda espacial. Así que de gestión, un teclado para los jefes de ventas y la di-transformé los enemigos introducir datos en hexa- rección no esperaban gran

en alienígenas. Se movían cosa, y tampoco gustó de-



tan bien como las figuras masiado a los distribuido-

humanas, pero al no ser res. Hasta entonces los R

personas ya no había pro- shooters eran por tiempo

blema en dispararles. limitado y sin ataques ene-

migos, juegos relajados.

Uno de los elementos más Space Invaders en cam-

icónicos es que el juego bio permitía jugar mientras P

acelera a medida que se quedara tu cañón, pero si lo

destruyen enemigos. ¿Fue destruían terminaba pron-

intencional o resultado de to. Eso lo vieron como algo

limitaciones técnicas? difícil, especialmente entre

gente mayor. Sin embargo,

La placa del CPU de Space dentro del departamento

Invaders era tan lenta que de desarrollo los jóvenes

solo podía mover y dibujar jugaban sin parar, lo cual

un invasor cada 1/60 de se- me hizo pensar que quizás

gundo. Con 55 invasores en acabaría funcionando. Y sí, R

pantalla tardaba casi un se- cuando salió al mercado,

gundo en actualizar a todos. Tomohiro Nishikado siem- atrapó sobre todo
a los jó-A medida que los enemigos pre se ha considerado un venes que
nunca habían ju-desaparecían, la velocidad 'ingeniero de juegos' por lo
gado videojuegos, creando de refresco aumentaba y que huyó de las tareas
di- un boom nacional. los invasores se movían rectivas y de gestión.
más rápido. Fue una limita- Tras Space Invaders tra-

ción técnica, pero terminó decimal, y un grabador de bajó en algunas
continua-

convirtiéndose en un efecto cinta magnética para alma- ciones, reutilizó placas an-P muy emocionante. cenar programas. También tiguas y después se apartó fabriqué una herramien- del desarrollo directo. ¿Qué

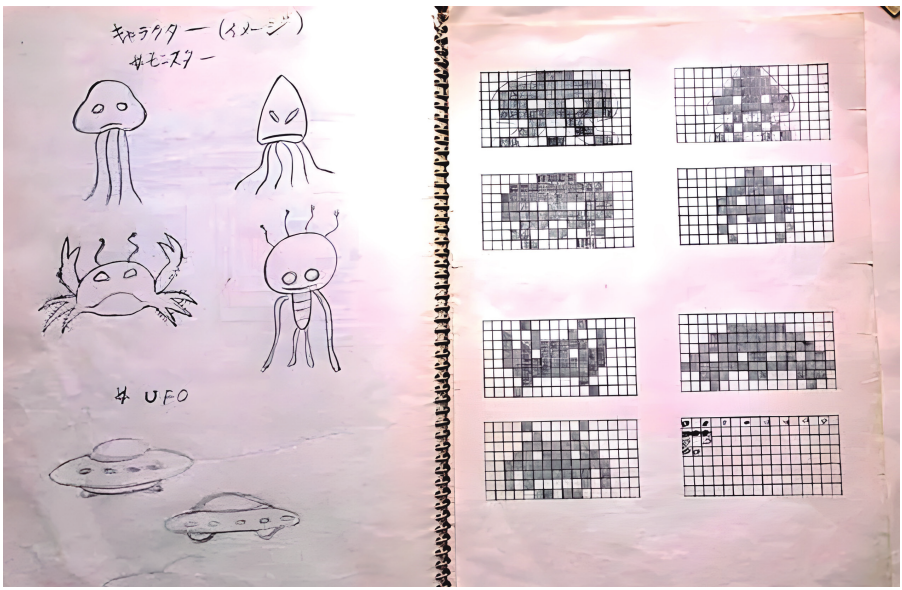
Durante el desarrollo de ta gráfica con lápiz ópti- títulos y tecnologías hizo en R P

Space Invaders tuvo que co para dibujar sprites en ese tiempo? ¿Qué pensó crear todo el entorno de pantalla, capaz de animar de los clones y copias, in-trabajo desde cero. ¿Cómo 32 patrones. Los invasores cluso de Nintendo o SEGA? consiguió fabricar tanto las (calamar, cangrejo y pulpo) herramientas que necesita- solo usaban dos animacio- Después de Space Inva-ba como el propio juego? nes cada uno, pero añadí ders planeaba una nueva

funciones pensando en el placa más potente, pero R futuro. Estas herramientas ventas pidió Space Inva-me llevaron más de seis ders Part II. Lo hice junto a meses de trabajo, casi tanto un joven programador. Des-

como hacer el propio juego. pués, los operadores pidie-

Bocetos de Space Invaders con dibujos originales de los tres tipos distintos de enemi-gos y su adaptación a pixels para la recreativa de 1978. ¿Hay parecidos, no?



ron juegos nuevos sobre la Famicom. También hice un Fundé Dreams ese año. Al misma placa para reutilizar prototipo de karaoke con principio solo hice un juego máquinas, así que detuve chip de sonido, pero tam- de puzzles llamado Pop'n

el nuevo hardware y cola- poco se lanzó. Lo único Pop, que Taito publicó. Fue

boré. Así nació Lunar Res- que se comercializó fue un divertido, como en los viejos R R cue (con un joven progra- sistema de tarjetas prepago tiempos. Después crecimos mador), que fue un éxito, y para jugar. Después volví a hasta más de 100 personas, después Balloon Bomber. Taito en gestión. Sobre los incluyendo testers. Mi traba-También otros equipos que clones: pienso que copias jo acabó por volver a ser de formé lanzaron más títulos directas o cambios mínimos gestión, de presupuestos,

en la misma placa. son inaceptables, pero si plazos y clientes, como en

Más tarde completé una un juego similar añade ele- Taito. Así que en 2008 cedí R

placa más avanzada y de- mentos nuevos, entonces la empresa a un amigo y la sarrollé Space Cyclone, puede tolerarse. dejé. Después volví a Taito con tema espacial, pero no como asesor, participando

tuvo éxito. Aprendí que un En 1997 fundó su propio es- en reuniones de ideas con P

hardware más potente no tudio, Dreams. Comparado los desarrolladores. Ahora

garantiza un buen juego. con Taito, ¿qué diferencias disfruto de la vida. >> Luego me pasé a Futu- experimentó como líder? re Development Depart-

ment, un área para explo- Mi último puesto en Taito rar cosas nuevas: fabriqué fue jefe del departamen-una consola casera con to de consolas. Ya como chip TMS9918, pero ventas directivo me sentía aleja-no la quiso. SEGA lanzó do del desarrollo y deci-después una máquina con dí dimitir. En realidad, lo ese chip y más tarde llegó dejé en 1996, no en 1997.

En la actualidad Tomohiro Nishikado está retirado, pero siempre le rondan proyectos a los que dar vida. El último, uno llamado Magic Hat.

Ha comentado que los jue- ta la jugabilidad, escuchar jugarse sin leer manual,

gos actuales están dema- opiniones de terceros, pero apto para todas las eda-P

siado guiados por lo comer- decidir uno mismo. Sobre des. cial. ¿Qué consejo daría a la industria actual, no la

los jóvenes y cómo ve la sigo mucho, pero parece Finalmente, ¿en qué pro-P industria actual? que predominan los juegos yecto personal o profesio-R con mucha historia, gran- nal trabaja ahora? ¿Cómo

Es difícil expresarlo con des presupuestos y secue- definiría su rol en la indus-

palabras, pero creo que si las de éxitos. Los gráficos tria? juegan y analizan algunos son como en el cine, muy juegos de los años 80 en- bellos, tanto que prefiero Ahora no trabajo en nada, contrarán la respuesta. Ha- verlos a jugarlos. Creo que aunque hace poco probé bía muchas obras maestras en el futuro veremos más a mezclar magia y juegos,

que solo buscaban diver- uso de IA, más eSports y con un prototipo llamado R

sión. Recomiendo analizar ojalá que una VR mejorada. Magic Hat. Se trataba de

qué los hacía entretenidos un sombrero de copa del

pero mis principios eran no Space Invaders sigue bri- que salían cosas y había P R

decidir los detalles en papel llando medio siglo después. que adivinar lo siguiente antes de probar, primero ¿Por qué cree que es un juepara ganar. Pero la parte

crear el núcleo jugable y go atemporal y universal? de magia se impuso dema-

evaluar la diversión; la cali- siado y quedó en suspenso.

dad gráfica puede mejorar- Los invasores, aunque En cuanto a mi papel, hoy

se después, primero impor- eran enemigos, tenían un se nos llama ‘creadores’, R aspecto simpático. La baja pero antes se hablaba más resolución y el arte pixela- de ‘artesanos del juego’. Yo

do dejaron huella. Además, mismo me siento más como

el juego era simple y podía ingeniero de juegos. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Color y locura en un

género poco habitual

Era difícil resistirse a los encantos de cual-quier juego de Neo Geo, y más si se trataba de

A un plataformas alegre y variado. l igual que me ocu-qué su ambiente de cuento, rrió con el recordado sus parajes bellos y coloris-Magician Lord, tam- tas, su alegre banda sonora

poco he podido resistirme: y ese triple scroll ya clásico:

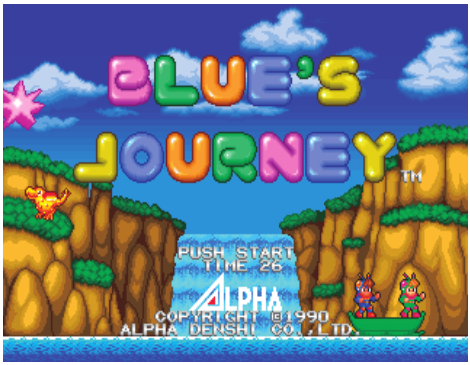
por Neo Geo para dedicar unos embargo, Blue's Journey Marcos García segundos de cariño a Blue's he vuelto a la estantería de todo correcto y evidente. Sin

merece un ligero reajuste

Journey (Raguy en su ver- en su puntuación. La obra sión japonesa) y a sus orgu- de Alpha pecó de ambiciosa llosos 50 megabits. al intentar concentrar en un

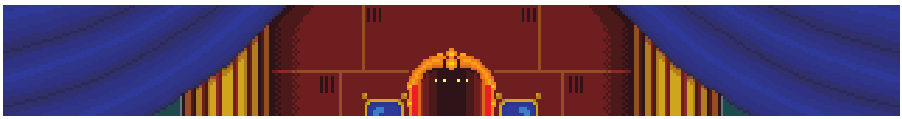
Fue el cuarto juego de solo título todos los elemen-

Alpha Denshi y el tercero en tos propios del género de las ver la luz, ya que Sun Shine/ plataformas. El resultado no Block Paradise nunca se es malo, ni mucho menos, llegó a lanzar. Su apues- pero sí deja un ligero sabor a ta por el plataformas más locura y cierto descontrol. puro dejaba claro el interés Los tres poderes de Blue, de SNK por abarcar todos la posibilidad de hacerse pe-los géneros posibles en su queño a voluntad, el modo nueva consola. En la review para dos jugadores simul-



NEO GEO de Hobby Consolas desta- táneos, el árbol campanero

SUMARIO



de final de fase, las tiendas eso sin mencionar un uso de He vuelto a jugarlo, a reco-

y casas al estilo Wonder la paleta de colores un tanto rrer todas sus rutas, al fin y al

Boy, con personajes secun- ‘ensaladillesco’. Tal vez pa- cabo son solo seis mundos,

darios y mini misiones extra, rezcan palabras duras, pero enfrentándome a los ingenio-

las zonas secretas, los once es que aun con todos sus ex- sos final bosses del imperio

ítems con sus ventajas, las cesos cromáticos y jugables, Daruma, y lo he disfrutado

rutas alternativas y los mid y Blue’s Journey es un buen de nuevo. Su propuesta re-

final bosses… Blue’s Jour- título. Y hay que agradecer a sulta aún más vigente a día

ney ofrece tantas cosas que sus creadores esa intención de hoy, gracias a ese exceso

acaba perdiendo algo de per- constante por agradar y sor- de mecánicas que nos regaló

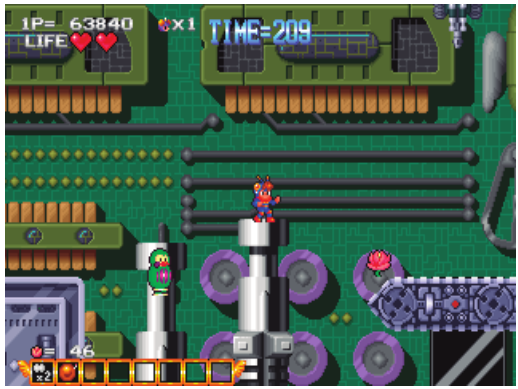
sonalidad, fuerza y estilo. Y prender al jugador. hace ya 35 años. P

NUEVA NOTA 84

VIEJA NOTA 92 NUEVA NOTA VIEJA NOTA

Análisis original publicado en el número 11 de la revista Hobby Consolas (agosto de 1992).

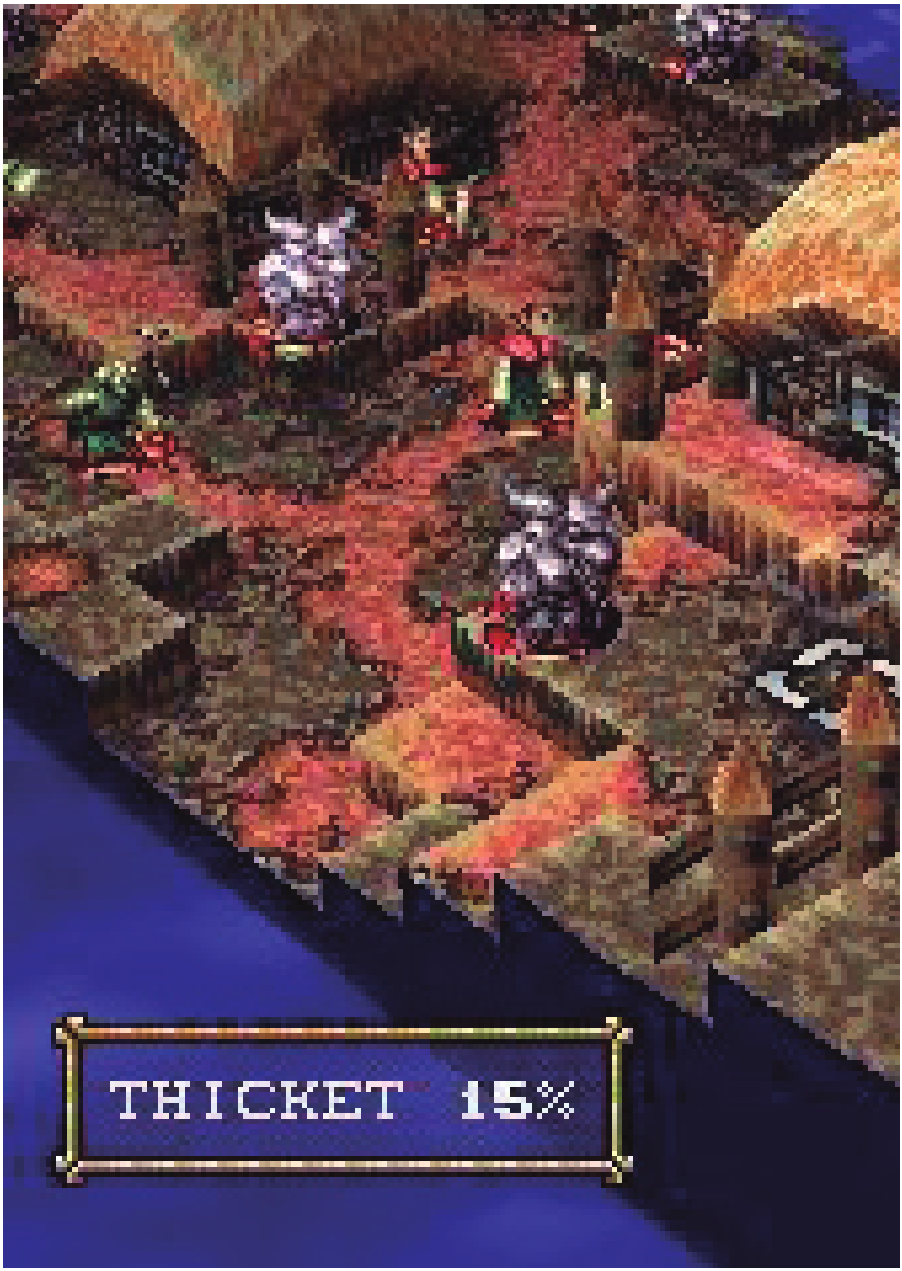
1P= 82840
LIFE
x1
TIME=233
2P
PUSH START
= 48

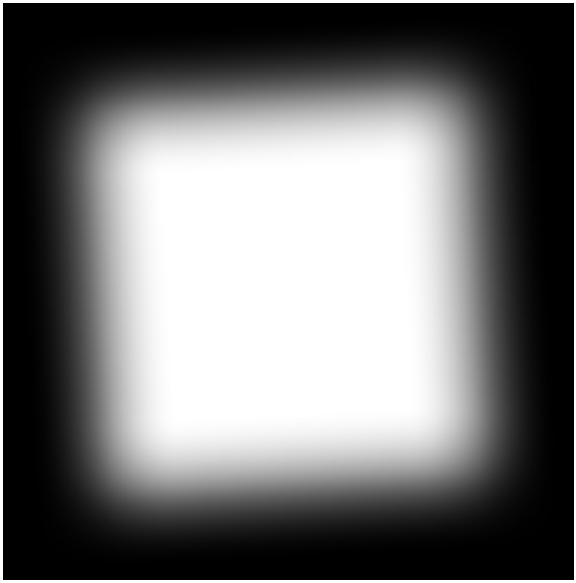

1P= 63840
LIFE
x1
TIME=209
46

1P= 51490
LIFE
x0
TIME=224
2

El gran Gus guarda en la memoria uno de esos grandes juegos que Konami programó para la primera PlayStation (también llegó a Saturn).

¿Recordáis su rol y sus combates? Por lo que sea, le robó el corazón...



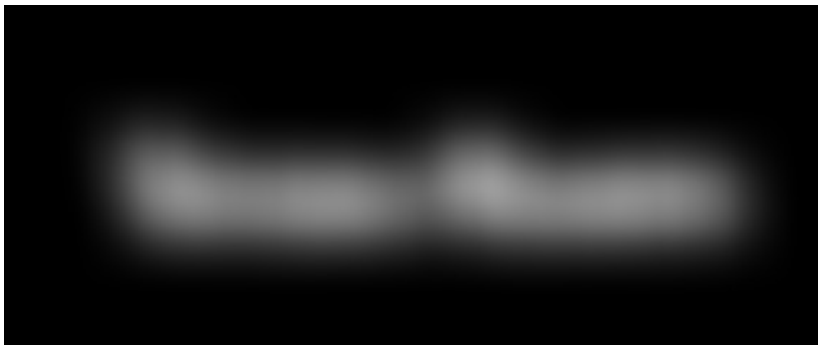


PlayStation
PAL
KONAMI
VANDAL HEARTS
KONAMI
PlayStation TM

por Gustavo Bernaldo

Menudo ‘rolazo’

No lo busqué. No lo espera-ba. Simplemente, un día, mi hermano llegó a casa con él bajo el brazo y, sin saberlo, me puso delante uno de esos jue-



gos que se te quedan pegados al

VANDAL-HEARTS

alma para siempre.

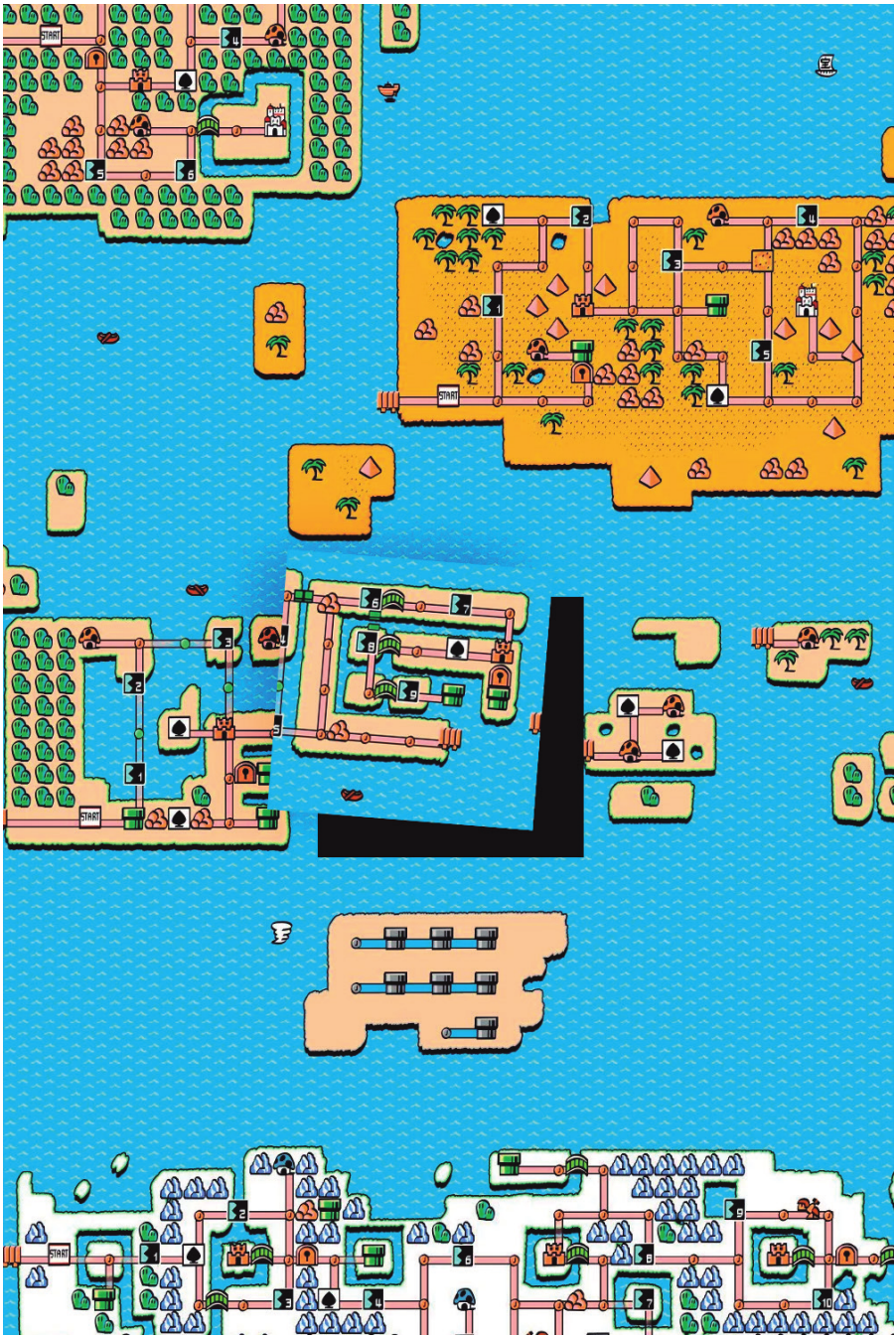
En aquella época yo iba bastante a mi aire, más centrado en juegos de PC, en otras experiencias. Pero desde que lo vi arrancar por vez primera supe que era algo distinto. Me atrapó al instante su sistema de combate por turnos, esa forma tan pausada pero estratégica de enfrentarse a

los enemigos, que me obligaba a pensar cada movimiento como si fuese una partida de ajedrez con espadas y magia.

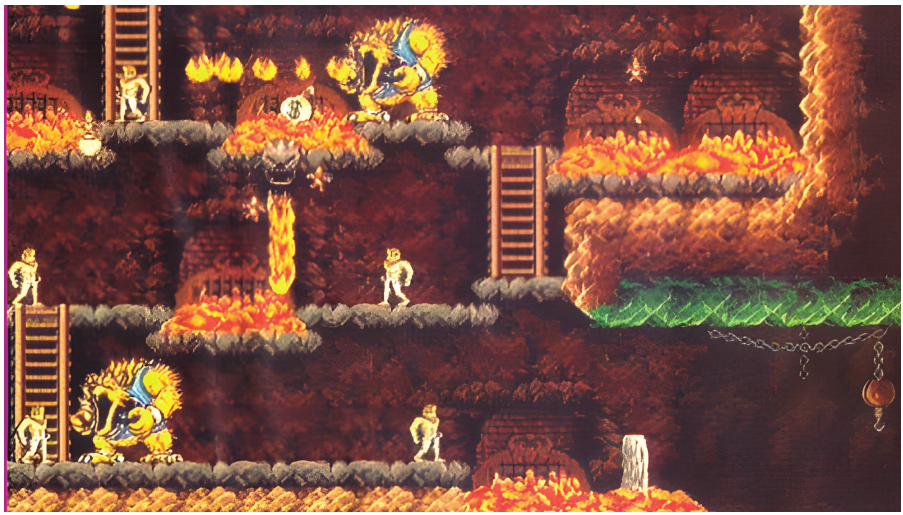
Pero no era solo eso. Había algo más profundo. El carisma de sus personajes, tanto héroes como villanos, me conquistó sin remedio. Cada uno tenía su esencia, su peso en la historia, su manera de quedarse contigo incluso cuando apagabas la consola. No eran simples sprites en pantalla: eran compañeros de viaje, rivales memorables, figuras que te acompañaban más allá de la partida. Claro está que en esa época Konami era Konami…

Hoy, cuando pienso en él, no recuerdo estadísticas, ni pantallas concretas, ni momentos técnicos. Recuerdo sensaciones. Risas. Emoción. Esa felicidad pura de descubrir algo que, sin saber por qué, me robó el corazón… P

De las consolas de Mapeando por el mundo



8 bits a PlayStation



Mapas. Qué bonitos quedaban los condena-dos en las páginas de las revistas y cuánto trabajo daban. Pero al final, tanto esfuerzo,

H creedme, merecía mucho la pena. oy te tumbas en el tiempo que disparaba al ene-sofá de casa, pulsas migo más chulo, estaba feliz un botón del mando como una perdiz. Pero no era

y ya tienes una captura de sencillo y tampoco era siem-

pantalla en alta definición pre posible.

por Sonia Herranz almacenada en la consola

(o el móvil). Pero en el siglo El principio: la pasado sacar pantallas de pantalla perfecta los juegos no era tan senci-

llo… y hacer un mapa de un Yo no tuve la desgracia de

nivel, menos todavía. probarlo, pero los redacto-

Uno de los principales atrac- res de MicroHobby y Hobby

tivos de las revistas de video- Consolas tenían que entrar

juegos era poder ver imá- al principio en cuartos oscu-

genes de esos juegos que ros y dejar que un fotógrafo teníamos ganas de probar. capturara con su cámara la En las revistas podías ver es- pantalla mientras jugaban.

cenarios, héroes y enemigos Sí, poco práctico, tedioso y

y hacerte una idea de qué con pocas posibilidades de

iba la vaina. Con razón dicen éxito. Cuando yo empecé a

que una imagen vale más trabajar en Hobby Conso- que mil palabras. Para los las, allá por el 92, la cosa ya que trabajábamos en esas se había modernizado. revistas, sacar la captura Para sacar pantallas conec-

perfecta era uno de nuestros tábamos las consolas a tarje-

grandes objetivos. Yo siem- tas digitalizadoras montadas
pre quería que se viera algo en ordenadores Macintosh.
significativo y si podía cap- Con el cable de vídeo com-
turar el salto perfecto, en la puesto (ya sabéis, la clavi-
zona más bonita del nivel al ja amarilla). Estos Mac >>

se podía ir la luz, nada infre-

cuente en aquella época.
Eso sí, cuando terminabas
de capturar el juego lo mismo
habías guardado 200 pan-
tallas y había que seleccio-
nar las más chulas para el
análisis, la preview o lo que

se terciara. Luego, abrías en Photoshop las pantallas elegidas, las convertías a CMYK y las guardabas como .eps en el servidor de la revista. Si alguna vez visteis en Hobby Consolas una panta-

lla en blanco y negro significa que a alguien se le olvidó eso del CMYK… y las dejó en RGB. Vamos, que no era un

Artefacto (Wide Boy-3) que Nintendo envió a las redacciones para poder capturar pantallas de Game Boy.

(Quadra, la mayoría) conta- “Command + N”, o si no lo proceso rápido. Cuando a mí ban con dos monitores, uno hacías borrabas la anterior. Y se me atascaba algún texto o

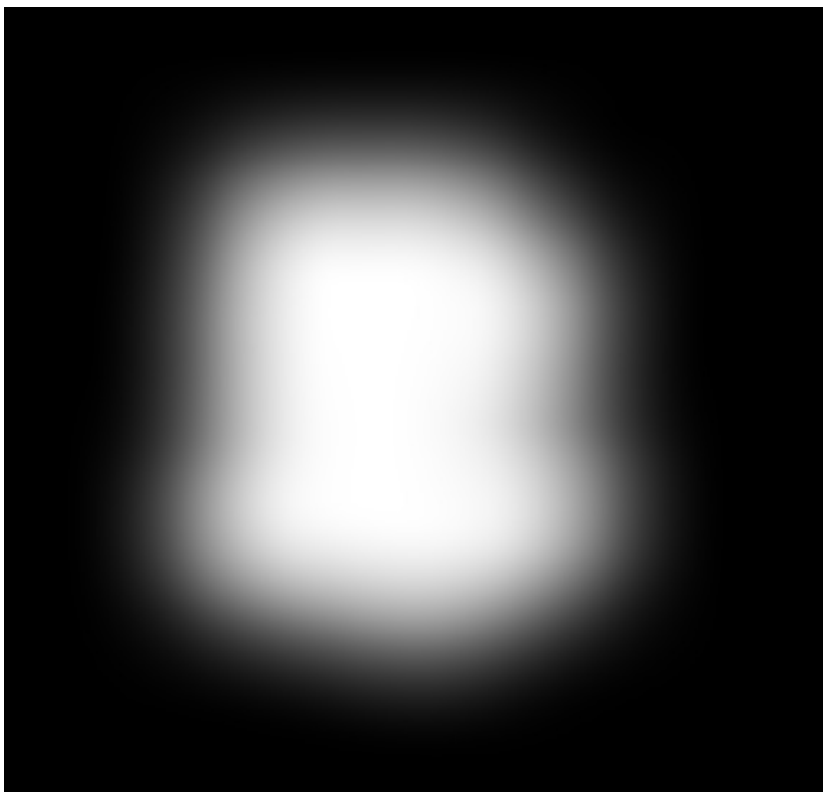
pequeño, de 14 pulgadas, y todo mientras jugabas. Mala- estaba de los nervios me iba

otro más grande de veintitan- barismo digital del bueno: su- a “hacer epeses”, que como tas. De tubo, por supuesto, jetabas el mando con las dos era un trabajo mecánico me

con lo que el tinglado ocupa- manos y con el meñique y el relajaba un montón. ba bastante espacio. Arran- anular de la mano izquierda cábamos un programa lla- activabas el teclado. Había Un sistema para mado Mediagraber (luego

quien pegaba un pedazo de cada consola vinieron otros más moder- celo en la tecla “Command”, nos) y en el monitor pequeño para solo tener que alternar Si estáis pensando cómo aparecía una ventana donde entre “N” y “G”. se capturaban pantallas de se veía el juego en movimien- Cuando tenías varias de Game Boy, Game Gear, to (sin audio, claro). Esa ven- esas ventanas con pantallas Lynx o cualquier otra máqui-tana se podía ampliar hasta abiertas tocaba guardarlas na sin salida de vídeo com-ocupar las 14”, aunque para en el disco duro, una a una. puesto, os habéis hecho una capturar pantalla había que Y no era buena idea acumu- excelente pregunta. ¿Sabéis

jugar a un tamaño que debía lar muchas antes de salvar- por qué los análisis de Atari rondar las 8”. Pequeño, pero las ya que, si abusabas, el Lynx en Hobby Consolas éramos jóvenes y con buena programa se podía colgar, solo eran de una página? vista. Después, pulsando las con lo que lo perdías todo; o Porque no se podía sacar teclas “Command + N” hacía- pantallas y la mayoría de las



mos aparecer en el monitor veces terminábamos esca-

grande una ventana nueva neando las que aparecían

en blanco y, pulsando “Com- en la caja del juego. Yo he

mand + G” grabábamos en llegado a escanear la pan-

esa ventana lo que se veía talla de una Game Boy si el

en el monitor pequeño. Para juego tenía “pausa perfecta”

sacar una nueva captura (sin marcadores ni carteli-

había que pulsar de nuevo tos). Jugaba sentada junto al

Macintosh Quadra 650

La Game Gear con 'cola' | SEGA envió a la redacción una consola con salida de vídeo y conector estilo Megadrive. Se trataba de un circuito instalado en el hueco para pilas del lado derecho del que salía un cable. Eso obligaba a jugar siempre con el adaptador de corriente puesto.

escáner, pausaba, metía la micom al Mac, ya podías
De una pantalla consola bajo la tapa y a esca- jugar y
capturar pantallas. El a un mapa near. Y luego retocar, claro.
"transformer" no era peque-Por suerte, la mayoría de las ño y,
además, era inestable Os podría contar unas cuan-compañías nos
ofrecieron y resultaba peligroso mover- tas batallitas más del tema

soluciones. Teníamos una lo, por lo que decidimos de- de las pantallas como, por

Game Gear con “cola”, un jarlo junto a un ordenador en ejemplo, qué hacíamos para

grueso cable que le salía de concreto y que ese fuera “el escuchar el audio, cómo y la parte inferior y culminaba Mac de la Game Boy”. Sobre dónde se almacenaban las en una salida de vídeo como todo, después de que un tal imágenes cuando los discos la de Megadrive, de manera Bruno Sol se hiciera un lío de duros de la época eran de 80 que ahí le podías enchufar el cables y casi provocara una megas (no gigas), el trauma cable de vídeo de la 16 bits que tengo con el CMYK y

de Sega y conectarla a la Ecco the Dolphin, los pro-

capturadora. Por lo demás, blemas con las consolas

una Game Gear normal. Lo NTSC, las peleas para coger

de Game Boy era más cu- sitio (esos Mac se compar-

rioso. Nintendo nos mandó tían entre varias redaccio-

una Famicom sobre la que nes)… Pero es que si lo hago

placa base (iba encajada en tema de los mapas. Y tam- **Super Game Boy para SNES** el puerto de cartuchos) bas- se montaba una especie de no vamos a llegar nunca al

bién tiene su gracia y mucho

tante grande: cubría entera más curro del que la gente

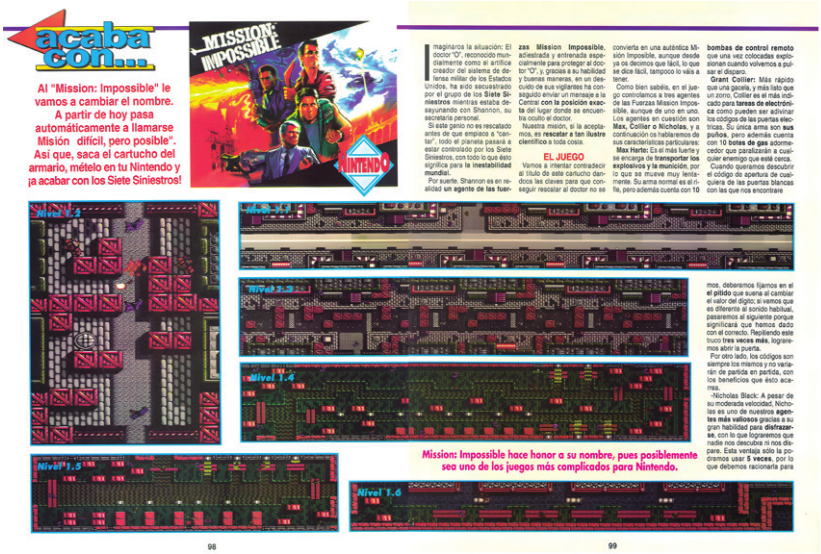
la consola. En un extremo de tragedia. Por suerte, se pudo piensa. Porque no, no había esa placa colocabas el cartu- enderezar lo que se torció en un botón en el Mac que te cho y del otro salía un cable la caída y todo volvió a fun- hiciera el mapa, por mucho paralelo unido a la carcasa cionar, aunque el cartucho que así lo pensara cierta co-de una Game Boy, que es quedaba en posiciones raras rrectora de estilo que tuvimos

lo que servía como mando. a veces… Luego llegó Super una vez... Vamos a ello. Cuando conectabas la Fa- Game Boy y se acabaron El principio de un mapa es

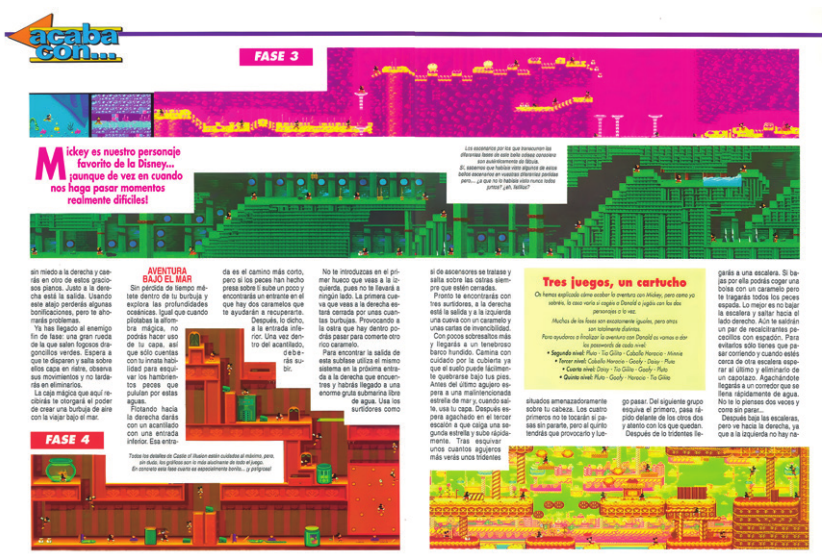
todos los problemas del tirón. la primera pantalla del nivel.

Al menos con la portátil de Es decir, plantas al persona-los japoneses. je lo más al principio po-

>>



Los inicios de Hobby Consolas | No hay duda de que uno de los grandes recuerdos de la primera época de Hobby Consolas (y otras revistas) fueron los mapas que se incluían, para dar solución a algunos de los juegos importantes.



sible y grabas una pantalla. perfecta. Avanzabas, saca- que chupaba memo-Avanzas un poco y grabas bas otra pantalla, pegabas… ria RAM como un vampiro otra pantalla, teniendo cui- Y así hasta que el documen- digital. Si el mapa era muy dado de fijar alguna referen- to de Photoshop se quedaba grande llegaba un momen-cia con la imagen anterior: pequeño y tenías que ir am- to en que todo era lentísimo

una esquina de una monta- pliando el lienzo. Y salvando y te quedabas sin memoria ña, una rama de un árbol… en cuanto estabas seguro de física para siquiera guar-

Después, abrías Photoshop, que lo habías hecho bien, dar. Había que cerrar y rei-creabas un documento en porque el Photoshop 1.0 no niciar para que el ordenador blanco gigante y pegabas la tenía capas, ni deshacer infi- volviera a su ser. Yo solía primera pantalla. Para pegar nito. Si la cagabas era com- usar el truco del DataCart. la segunda ampliabas mucho plicado de solucionar. De Cada redactor tenía uno de mucho para encajar un píxel hecho, Photoshop era un estos “datas”, que eran unos con otro y que la unión fuera problema en sí mismo, ya discos duros externos de 45

megas. Ahí es donde guar-

dábamos cada uno nuestras pantallas, porque los discos duros de los ordenadores no daban para mucho. Yo vaciaba mi data y lo convertía

en un disco duro de memoria virtual para que Photoshop bebiera lo que quisiera de él y me dejara trabajar más cómodamente.

El mapa perfecto

Lo normal al hacer un mapa

es que fuera una guía para

Los DataCart fueron uno de los formatos de almacena- de que aparecieran todos los el jugador, así que tratabas

miento masivo que usábamos en aquellos años 90. enemigos y objetos importan-

tes, pero que a la vez fuera

bonito. Y claro, guardando

imágenes nuevas cada poco tiempo se duplicaban enemigos, el prota podía aparecer 20 veces y los marcadores de puntuación, vidas o energía se podían repetir más que el ajo y, además, cortados o incompletos. Por si fuera poco,

era muy frecuente que en las

idas y venidas de los esce-

narios quedaran huecos que

nunca eran accesibles (por

mucho que saltaras al vacío),

sobre todo en mapeados

que subían y bajaban, con lo

blanco muy poco estéticos. Nintendo DS y su caja de captura | Si capturar una pantalla en Game Así que además de montar, que quedaban espacios en

había que limpiar, reparar, Boy fue una aventura, imaginad dos en Nintendo DS. Este ingenio de

fijar y dar esplendor. ranura de cartuchos para Game Boy Advance y la propia DS. Nintendo contaba con dos salidas distintas de vídeo para cada una y

Para eliminar objetos de

más solíamos copiar un trozo car esas montañas de fondo Como veis, esto de los limpio del escenario y pegar- o esos cielos nubosos que no mapas era muy lento y tedio-lo encima haciendo que en- se movían todos a la vez era so, así que cuando había que cajaran todos los detalles. un dolor de cabeza… En un hacer uno de un juego com-

Cuando esto no era posible atardecer el sol podía apa- pleto, para un póster o una

usábamos la (primitiva) he- recer en cada pantalla que mega guía, solían ocuparse rramienta de clonar. Pero capturabas, desplazado solo colaboradores externos. Te-

os recuerdo que esto era el unos milímetros. Y, claro, las níamos uno, del que no voy

Photoshop 1.0, así que ol- tonalidades también cambia- a decir el nombre (porque vidaos de las sutilezas que ban. Quien dice el sol dice no me acuerdo) que daba tiene ahora el programa. Lo castillos,

árboles, tormen- por terminados los mapas (y

básico, básico. Había veces tas… recolocar todo aquello hasta los dejaba firmados),

que era muy fácil, otras se nos hizo aprender de Photos- pero sin retocar absoluta-

volvía un trabajo de precisión hop más que unos cuantos mente nada. Y solía tocarme que requería pulso de ciruja- cursos para profesionales. a mí arreglar el destrozo, así no. Para rellenar los huecos Y, por si no os lo habíais que a la que me ponía a arre-en blanco de los escena- planteado, además había glar desperfectos y clonar rios cogías un buen trozo de que bregar con el juego en fondos aprovechaba para fondo y lo duplicabas, con sí mismo, claro, que los ene- borrar la firma. Que sí, que

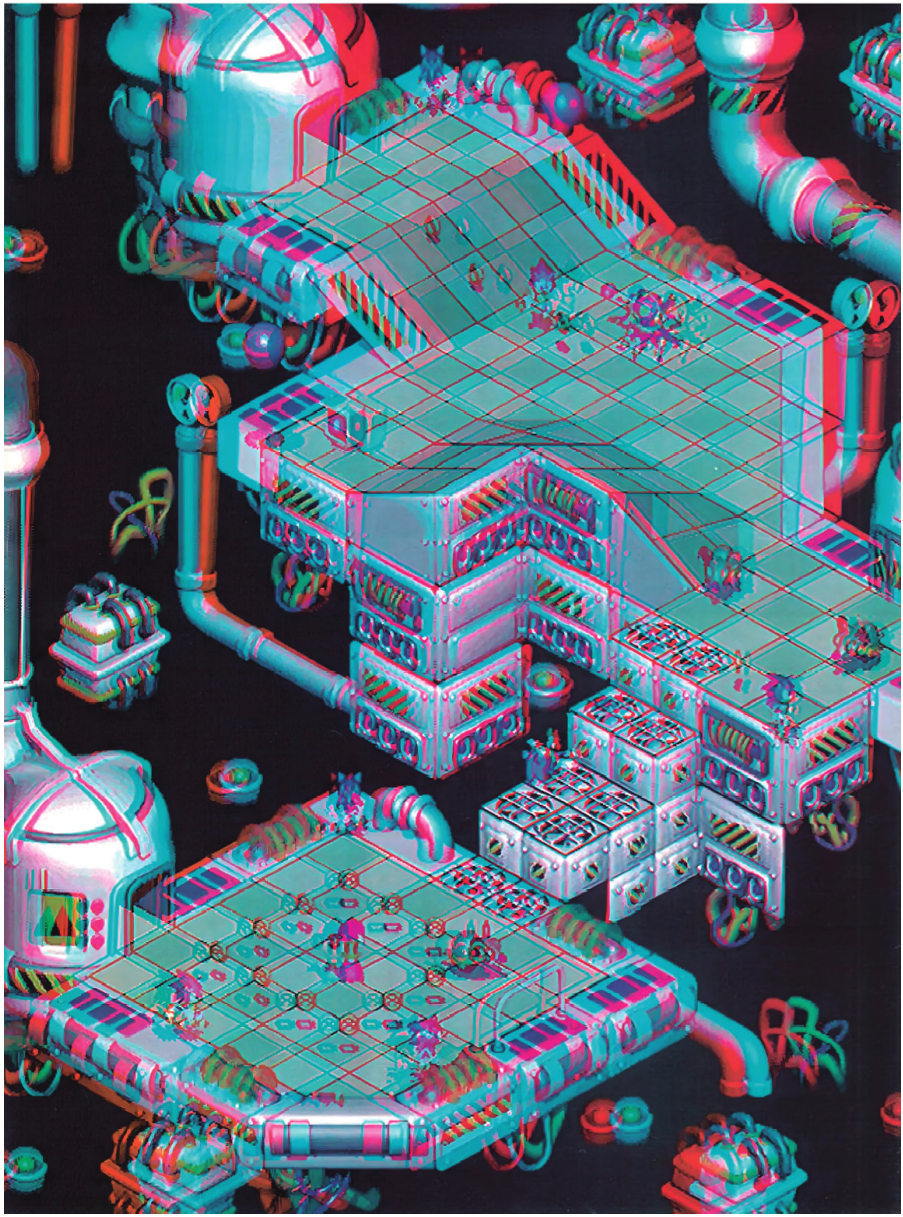
cuidado de que todo encaja- migos no se quedaban para- tengo una vena malvada. ra y no quedaran, por ejem- dos esperando a que graba-plo, nubes cortadas. ras la pantalla que te venía El final de la

Todos estos trucos iban de bien para tapar un hueco o cartografía digital

lujo con juegos que no tuvie- corregir un error. Para hacer ran 'scroll parallax', claro. En mapas solíamos jugar con Cuanto mejor era el juego 8 bits servían prácticamente Action Replay o activando en aspectos gráficos, más para cualquier juego, pero trucos, porque de lo contrario bonito y más complejo, más

con los 16 bits la cosa se la cosa se ponía bastante fea difícil era hacer el mapa o,

complicaba bastante. Reto- y complicada… incluso, una simple tira >>



recía fácil hacerse el mapa de Hyrule… Pues no, no lo era. Cada vez que me mataban, vuelta al centro del mapeado. Y los de las maz-

morras tampoco me resultaron sencillos. Para que fuera más fácil, algún compañero me ofreció la posibilidad de usar un Action Replay para hacer a Link invulnerable: se me borró la partida. No os voy a explicar el disgusto, porque creo que os hacéis una idea. Con un poco más de experiencia, seguro que me habría ido mejor (tampoco las prisas son buenas para estas cosas). También recuerdo con cierto horror los mapas de Sonic Blast 3D, porque la idea era hacerlos

para verse en 3D, con gafas

de esas rojas y azules. El

Sonic Blast 3D tuvo un original mapa que se podía ver en caso es que no me acuerdo

tres dimensiones con gafas anaglifas. Todo un lujo... de si yo tuve que hacer algo

especial o si fue la fotomecá-

que acompañara un análi- 3D que era imposibles de nica la encargada, pero algo sis. Llegó un momento en maquillar con Photoshop, por raro hubo porque me pongo

el que ya era imposible y la mucho que hubieran mejora- nerviosa al recordarlo. rendición definitiva fue la lle- do las versiones. En las revistas de los años gada de las consolas de 32 Fue una pena, porque que- 90 se regalaron pósters de bits. Obviamente en un juego daban vistosos, eran bo- mapas, guías basadas en 3D era imposible hacer un nitos y daba gusto mirar- mapas, muchas tiras de nive-

mapa capturando pantallas. los. Aunque reconozco que les para ilustrar reviews e in-De hecho, cuando los in- para mí, que me hice unos cluso para apoyar tramos de cluíamos en alguna guía (ya cuantos, fue casi un alivio. guías de texto… Se mapea-en Playmanía) eran mapas Cuando era una pipiolita que ron castillos, barcos, circuitos

hechos a mano por el cola- apenas llevaba un par de de carreras, niveles de scroll borador y vestidos de domin- meses en la revista y estaba lateral simple, laberintos. Los go por los maquetadores de muy verde, me encaloma- mapas eran uno de los atrac-la revista. Pero con los pocos ron la ardua tarea de hacer tivos de las revistas en papel juegos que seguían siendo los mapas de The Legend y, aunque eran un dolor, que-2D la cosa también era com- of Zelda de NES (la guía daban tan bonitos que era di-plicada, porque aunque el no, solo los

mapas). Como fícil resistirse a hacer alguno, desplazamiento fuera lateral tenía mi partida con el juego aunque fuera chiquitito…

los juegos tenían elementos terminado, en principio pa- ¡Todo un orgullo vamos! P

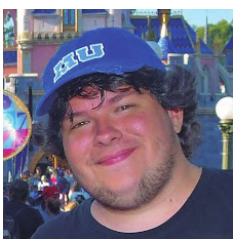
Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

¿Estos marcianos de dónde han salido?

¿Puede gustarme un juego que se lanzó 24 años antes de que yo asomara a este mundo? Pues hay cosas realmente sorprendentes.

ARCADE por Por primera vez en mi ria es bastante pobre, siendo vida, y siempre para fruto de una falta clarísima esta revista, he tenido de trabajo por parte del guio-que probar algunos video-nista, destaca de forma so-juegos más viejos que el bresaliente en otras muchas clavo de un calendario, y la Junior áreas. mayoría, si soy sincero, me A nivel gráfico es deficiente han sorprendido para bien. como poco, algo recurrente Space Invaders no es la en los “juegos” que mi señor excepción a esta regla y no padre jugaba en sus tiem- me extraña que “revistas de pos mozos, en los que ver renombre” le dediquen algún dos píxeles chocando el uno que otro número. contra el otro lo más emocio- Empezemos por el princi- nante que verían en mucho pio. Es un juego más simple tiempo... aficionados. que el mecanismo de un chu- De todas formas, no es ca- pete. Te aparecen una serie sualidad que sea uno de los de alienígenas en pantalla y juegos más celebrados de tienes que matarlos antes de todos los tiempos y es que que bajen a saludarte des- tiene una jugabilidad que es truyan. Si bien a nivel histo- sencilla pero de lo más efec-

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
00000 00000 00000
PLAY
SPACE INVADERS
SCORE ADVANCE TABLE
=? MYSTERY
=30 POINTS
=20 POINTS
=10 POINTS
TAITO CORPORATION
CREDIT 00



SUMARIO

1
CREDIT 00

APRENDED ABUELOS

tiva que he visto en toda mi enfrente para derrotarlos.

(corta) vida como gamer. Apenas una navecita con

Cada vez que te derrotan, cuatro moles de hormigón

es verdad que de primeras que hacen de parapeto. te entran unas ganas muy En resumen, Space Inva-

tontas de reventar el mando ders es un clásico innegable

contra el suelo, pero des- del medio de los videojuegos

pués solo quieres volver a que, pese a ser más antiguo

intentarlo para pasar de pan- que un VHS, sigue cautivan-

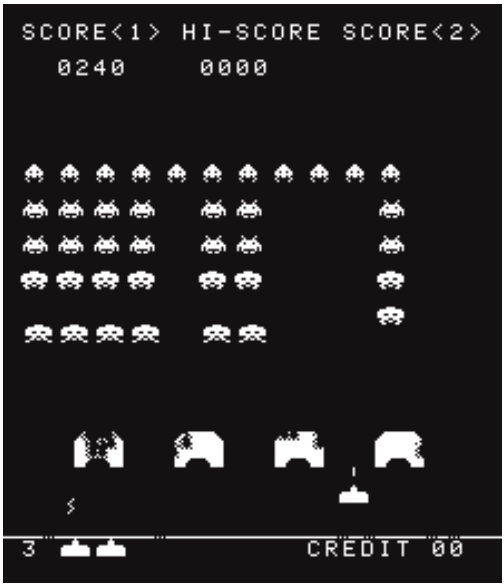
talla o hacer la mejor puntua- do a generaciones de juga-

ción posible. dores, envejeciendo como

Pero no es todo del color un buen vino y que no tiene

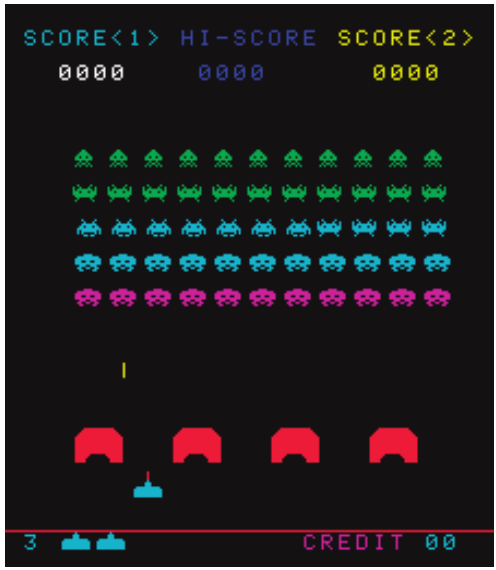
de rosa en Space Invaders. Debe ser algo muy grave pinta de que vaya a dejar de ¿Alguien me puede expli- si mandan a toda su armada ser popular. Muy bien fósiles, car exactamente qué les (de cangrejos, pulpos y no esta vez os habéis lucido y hemos hechos a los alieníge- sé qué más) a por nosotros. de verdad habéis alumbrado nas para que tengan tantas Hay un poco de despropor- en vuestros años mozos a un

ganas de acribillarnos? ción viendo lo que ponemos icono de la cultura pop. P

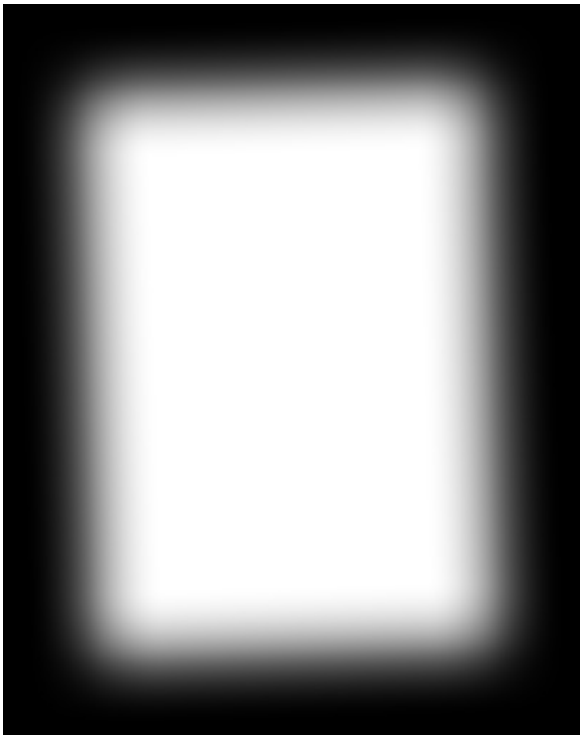


Space Invaders nació en unos tiempos de limitaciones técnicas como la del color: del blanco y negro, a los tonos rojizos y las oleadas con varios tonos teñidos gracias a acetatos sobre la pantalla.

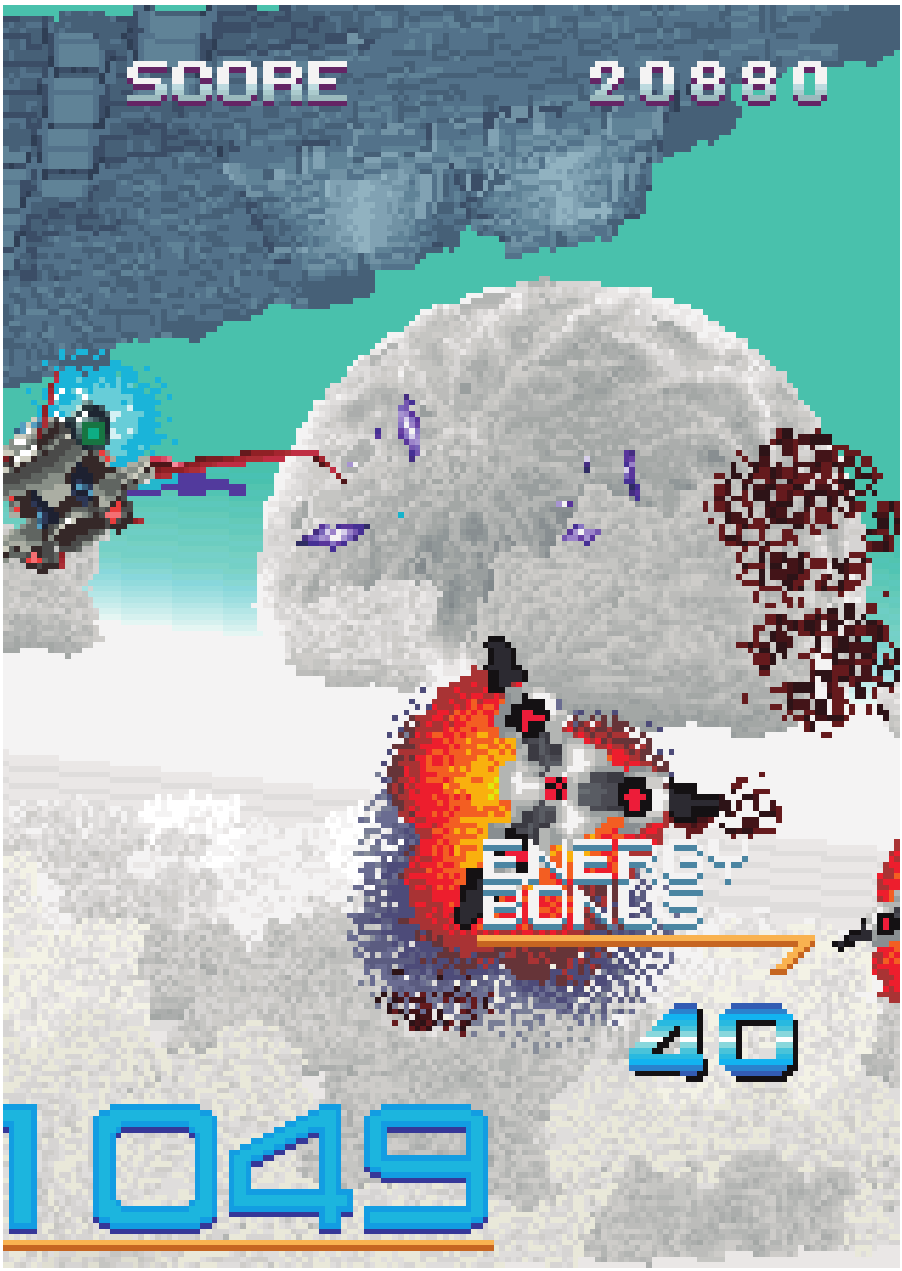
SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0060 0000
3
CREDIT 00


SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0000 0000 0000
3
CREDIT 00

¿Quién no cayó embrujado por la calidad de la tecnología ‘scaling’ de SEGA que usaba en sus recreativas de los 80? Juan Carlos nos devuelve uno de esos juegos que le robaron el corazón en aquellos años de descubrimiento videojueguil...



GALAXY FORCE II
さらに鮮鋭なる反応を身につけて、
ギャラクシーフォースII始動！
体感ゲーム第8弾
SEGA



por Juan Carlos Sanz

Ese ‘scaling’...

Tengo que decir que hasta tres veces me enamoré de esta joya de SEGA. Una, siendo muy jovencito, en los clá-sicos recreativos de la época. Tras haber flipado con Hang On,

Enduro Racer, Out Run y, so-

bre todo, Power Drift II, encon-

trarme con Galaxy Force II me

voló la cabeza. En este híbrido

espacial entre Space Harrier II y After Burner todo era mucho más grande e inmersivo. De todo, lo que más me asombró fue la forma de utilizar el 'scaling', el tamaño de los enemigos y esos angostos túneles con giros imposibles por los que te movías.

La segunda fase de enamoramiento fue con la versión Super Deluxe del juego, ese inmenso mueble que se inclinaba hasta posiciones incompatibles con la gravedad y que giraba sobre sí mismo a velocidades de vértigo. No llegaba a ser la locura de G-LOC, pero era el doble de divertido y no acababas nunca con ganas de vomitar ni con mareos o náuseas.

Y la tercera y última fue en el año 2013, cuando descubrí la versión para Nintendo 3DS. Ahí entendí que este juego nació para ser jugado en 3D. P

Un clásico que se adelantó a su tiempo

Una aventura espacial con mayúsculas, versio-nes memorables para microordenadores, pero solo cuando aterrizó en Mega Drive el juego

Cobró la relevancia que merecía. Cuando Starflight apa- arcade, o una aventura o un reció en 1986 para título de coches o, si no, rápi-PC MS-DOS lo hizo damente se perdía en géne-

como un título extraño que ros todavía por inventar. pocos llegaron a considerar Aquel proyecto indepen-como visionario y que, por diente publicado por Elec-encima de todo, era inclasi- tronic Arts nos mostraba un ficable. Tened en cuenta que universo galáctico gigantes- en aquellos años el merca- co lleno de planetas, razas

por José Luis Sanz do no dejaba lugar a dudas alienígenas, misiones y una

con lo que llegaba, y o era un libertad absoluta, algo prácti-

Primero en MS-DOS | En 1986 se lanzó Starflight para PC y pasó bastante desapercibido. Solo la llegada de las demás versiones de 8 y 16 bits para microordenadores de los 80 consiguieron ponerle un poco en el mapa. Como siempre, contó con varias versiones según la gráfica compatible del ordenador.

camente inimaginable para Los orígenes de un nuevas especies, entablar

la época (Elite se lanzó universo imposible conversaciones con razas

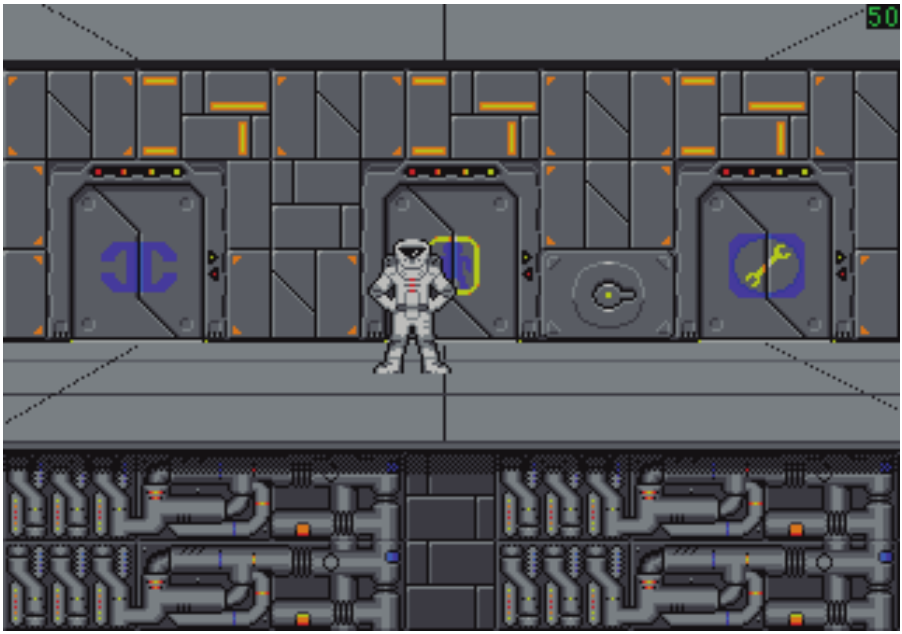
antes pero era más simple). alienígenas de culturas dis-

Lo que sus creadores, El desarrollo de Starflight pares, recolectar recursos,

comandados por Rod Mc- comenzó en 1983 y lo hizo mejorar la nave y resolver, Connell, Greg Johnson, con una ambición desmedi- poco a poco, un misterio Bob Gonsalves y el resto da. El equipo quería crear cósmico que amenazaba del pequeño equipo de un mundo (universo en este a toda forma de vida. Para

Binary Systems consiguie- caso) abierto antes de que lograr un escenario tan gi-ron fue una obra casi per- esa expresión siquiera exis- gantesco en ordenadores fecta, con las carencias de tiera. La idea era permitir al de la época –con recursos la época, pero que combi- jugador moverse libremen- limitados– tuvieron que re-naba exploración espacial, te por la galaxia, investi- currir a un viejo conocido de

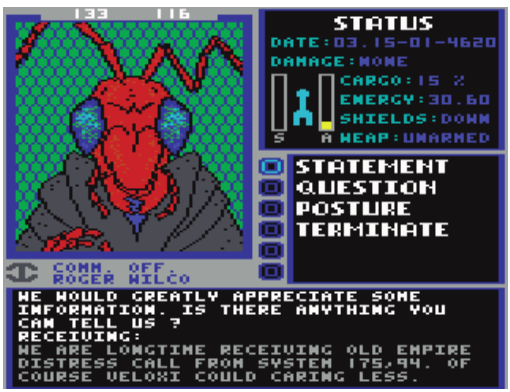
una narrativa relativamen- gar planetas, contactar con los videojuegos, como >> te adulta, mucha gestión



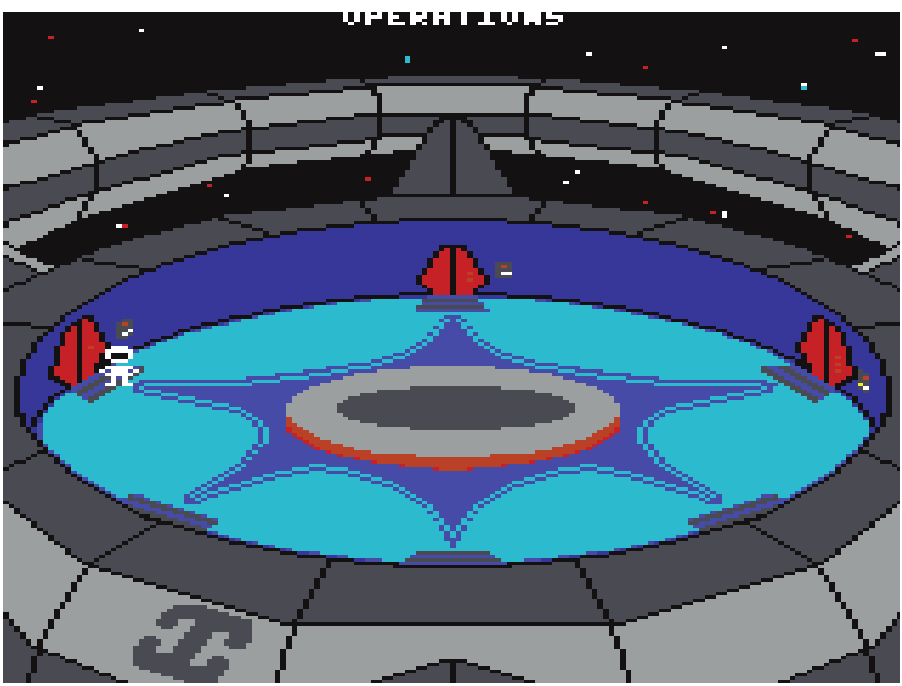
de recursos, diplomacia interplanetaria, minería y un universo que se generaba proceduralmente. Algo que, incluso hoy, sigue considerándose todo un logro técnico extraordinario.

Su impacto fue silencioso, apenas levantó polvareda pero caló profundamente hasta el punto de que títulos modernos como Mass

ofrecen trazas claras de su Starflight en Mega Drive añadió fases jugables, como la ADN, que apuntan directa- Effect o Starfield todavía



posibilidad de recorrer la estación espacial o la nave.



mente hasta Starflight.

dor, que debía gestionar una tripulación completa, entrenar sus habilidades y decidir qué planetas merecía la pena explotar y cuáles eran demasiado peligrosos. Por supuesto, también tenía que interpretar las pistas encontradas en ruinas alienígenas o los datos transmitidos por civilizaciones ya muertas,

En Mega Drive, Starflight contaba con escenas animadas sin olvidar financiar nuestras

en todas las facetas del pilotaje de la nave espacial. operaciones en la base.

La historia no se contaba

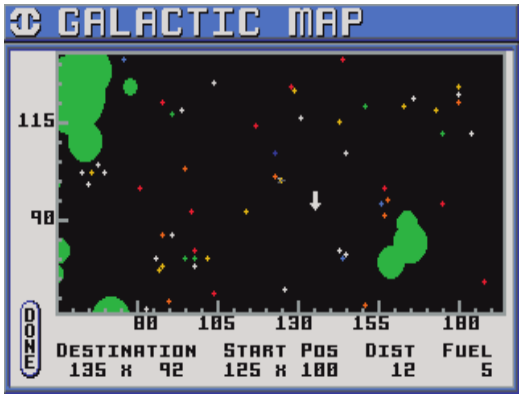
es la generación procedural del suelo y la distribución de directamente, a través de se-de todo el escenario cósmi- criaturas y

recursos. Este cuencias, sino que teníamos co. Una técnica que sigue método no sólo permitía aho- que reconstruirla a partir de

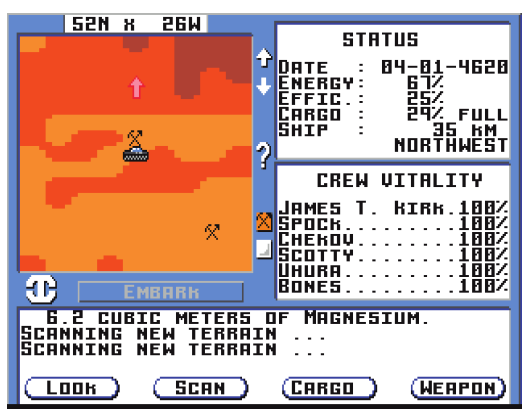
vigente hoy en día y que en rrar espacio, sino que creaba fragmentos que encontrába-los ochenta permitía diseñar la sensación de un universo mos. Esta combinación de un universo con centenares vivo, vasto y con sorpresas. libertad y narrativa fue tre-

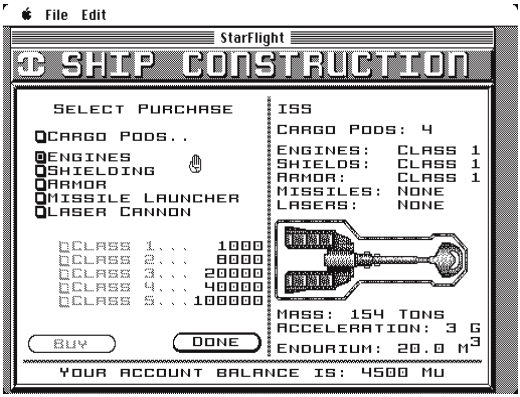
de planetas únicos. Todo era La experiencia original mendamente innovadora. generado matemáticamente, en PC ya era profunda y desde el clima que nos en- compleja, con una interfaz De los 8 a los 16 bits contramos al aterrizar con demasiado densa y poco de Atari y Amiga nuestra nave hasta el tipo de ordenada, con un ritmo de superficie, la atracción de la aprendizaje que requería El éxito en la crítica del juego gravedad o la composición paciencia por parte del juga- llevó pronto a Electronic Arts

Seis versiones clásicas de Starflight | De izquierda a derecha y de arriba abajo: MS-DOS en versión CGA, Commodore 64, Macintosh, Atari ST y Amiga 500. La última se corresponde con la versión para Mega Drive de 1991 publicada por Electronic Arts, que supuso el salto más importante de todos.

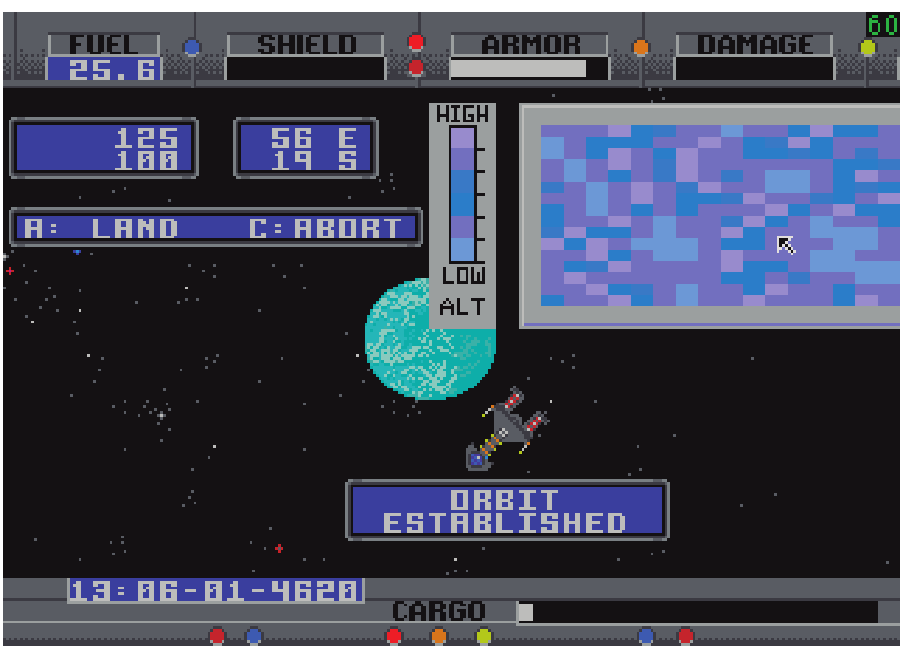

GALACTIC MAP
115
90
80
105
130
155
180
DONE
DESTINATION
135 x 92
START POS
125 x 100
DIST
12
FUEL
5

93 148
STATUS
DATE: 15.15-05-4620
DAMAGE: NONE
CARGO: 29 %
ENERGY: 39.05
SHIELDS: UP
WEAP: ARMED
S
A
STATEMENT
QUESTION
POSTURE
TERMINATE
THE GAZURTOID ARE A RACE OF AQUATIC CREATURES WHO ARE WHAT YOU MIGHT CALL.... INSANE FANATICS. THEY BELIEVE IT IS THEIR DESTINY TO CLEANSE THE UNIVERSE OF, IF WE MAY USE THEIR TERM, 'BLASPHEMING HERETICAL LOW-LIFE


52N x 26W
STATUS
DATE : 04-01-4620
ENERGY: 67%
EFFIC.: 25%
CARGO : 29% FULL
SHIP : 35 KM
NORTHWEST
CREW VITALITY
JAMES T. KIRK.100%
SPOCK.....100%
CHEKOV.....100%
SCOTTY.....100%
UHURA.....100%
BONES.....100%
EMBARK
6.2 CUBIC METERS OF MAGNESIUM.
SCANNING NEW TERRAIN ...
SCANNING NEW TERRAIN ...
LOOK
SCAN
CARGO
WEAPON


File Edit
StarFlight
SHIP CONSTRUCTION
SELECT PURCHASE
CARGO PODS..
ENGINES
SHIELDING
ARMOR
MISSILE LAUNCHER
LASER CANNON
CLASS 1... 1000
CLASS 2... 8000
CLASS 3... 20000
CLASS 4... 40000
CLASS 5...100000
BUY
DONE
ISS
CARGO PODS: 4
ENGINES: CLASS 1
SHIELDS: CLASS 1
ARMOR: CLASS 1
MISSILES: NONE
LASERS: NONE
MASS: 154 TONS
ACCELERATION: 3 G
ENDURIUM: 20.0 M3
YOUR ACCOUNT BALANCE IS: 4500 MU

FUEL
SHIELD
ARMOR
DAMAGE
GOLD
2.1
14:01-01-4620
CARGO


FUEL
25.6
SHIELD
ARMOR
DAMAGE
60
125
100
56 E
19 S
HIGH
LOW
ALT
A: LAND C: ABORT
ORBIT ESTABLISHED
13:06-01-4620
CARGO

sensación de complejidad.

El resultado era un control sorprendentemente cómodo para una idea tan aparente-

mente compleja.

a buscar nuevas platafor- una consola doméstica, con Pero Mega Drive aportó mas. Así, llegó la versión de un mando de tres botones mucho más, mejoras visua-Starflight para Commodore y un público orientado a la les notables (todas las pan-64, con un 'port' que era téc- acción? El resultado fue sor- tallas generales del artícu-nica y necesariamente limita- prendente: Starflight para lo son de esta versión). Los do. El mapa galáctico seguía Mega Drive no solo funcionó, planetas eran más coloridos, siendo enorme, pero su re- sino que para muchos juga- las superficies terrestres es-presentación visual era más dores se convirtió en la ver- taban mejor definidas y los rudimentaria. Los planetas, sión definitiva del juego. sprites de criaturas, naves

aunque mantenían su esen- La adaptación fue profun- y estructuras tenían un as-cia procedural, perdieron da. No se trató de un 'port' pecto más nítido que en el detalle y variedad. directo, sino de una reinter- ordenador. Teníamos fases

El verdadero salto cualita- pretación completa espe- de juego más variadas tanto

tivo llegó con las versiones cíficamente pensada para en el espacio como en tierra.

de 16 bits para Amiga y Atari consola. Tanto es así que Starflight alcanzaba una ST. Estas máquinas, más la interfaz se rediseñó por nueva dimensión. potentes y con capacidades completo para adaptarse al Y es que la historia de gráficas y sonoras superio- mando. En lugar de replicar Starflight es la historia de res, permitieron a Starflight la densidad del teclado origi- un videojuego que siem-desplegar su propuesta de nal, la versión de Mega Drive pre estuvo adelantado a su

manera más eficaz y fluida. creó un sistema de menús tiempo. Hoy, tanto la versión

Los gráficos se redibujaron accesibles, claros y contex- clásica de PC como la de

con mayor riqueza cromáti- tuales. Cada botón cambia- Mega Drive, conforman un ca, los paisajes planetarios ba de función según la si- dúo único: el origen y la evo-

resultaban más variados y el tuación y los menús estaban lución de una obra maestra

interfaz, que en PC resultaba diseñados para minimizar la adelantada a su tiempo. P

funcional pero algo esparta-

no, se benefició del uso del

ratón y de una presentación

mucho más limpia.

La sorpresa del siglo: Starflight y Mega Drive

Y entonces ocurrió lo ines-

perado: SEGA decidió llevar

Starflight a Mega Drive en

1991. La idea parecía casi

absurda. ¿Sería posible que

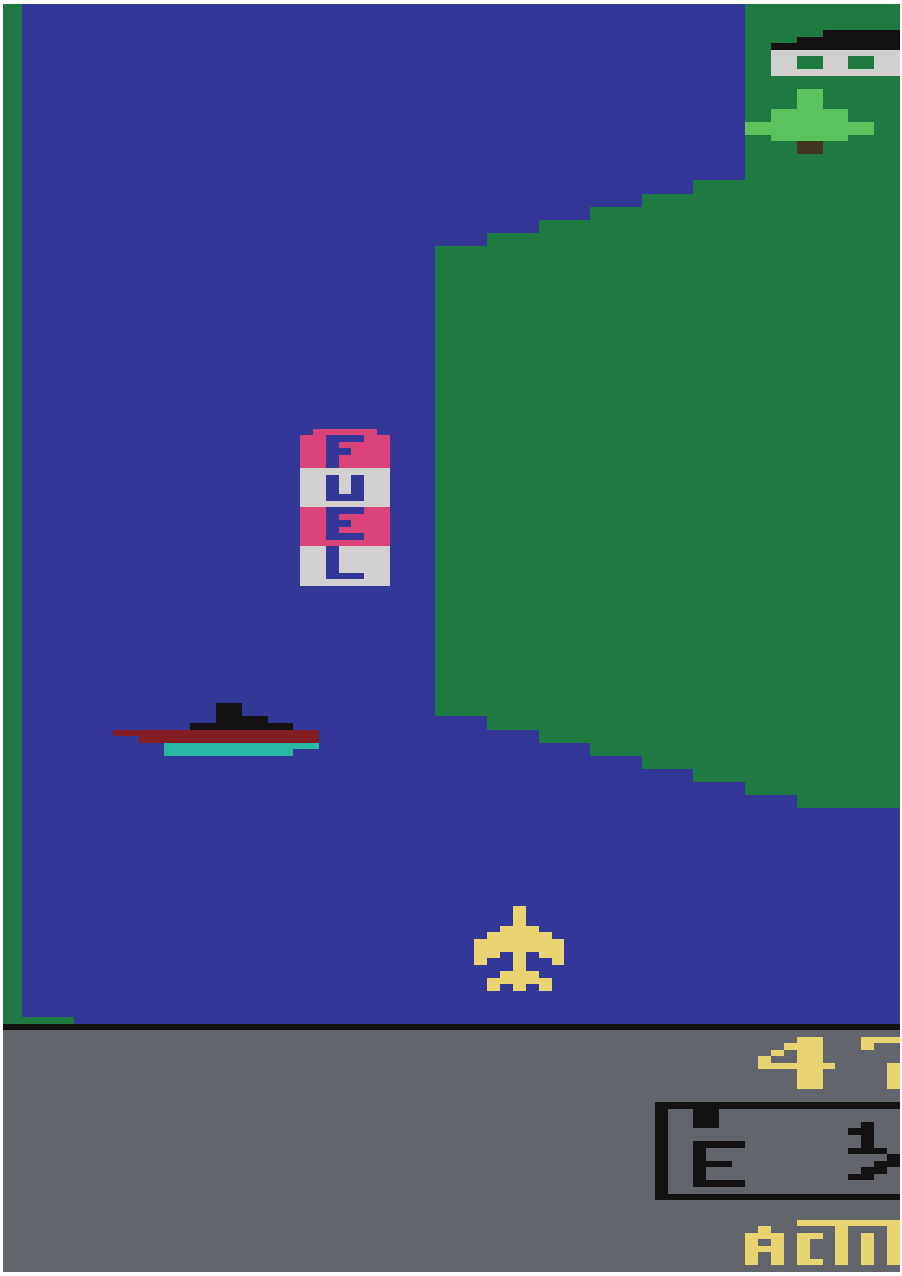
un cartucho tan extenso,

tan basado en la lectura de

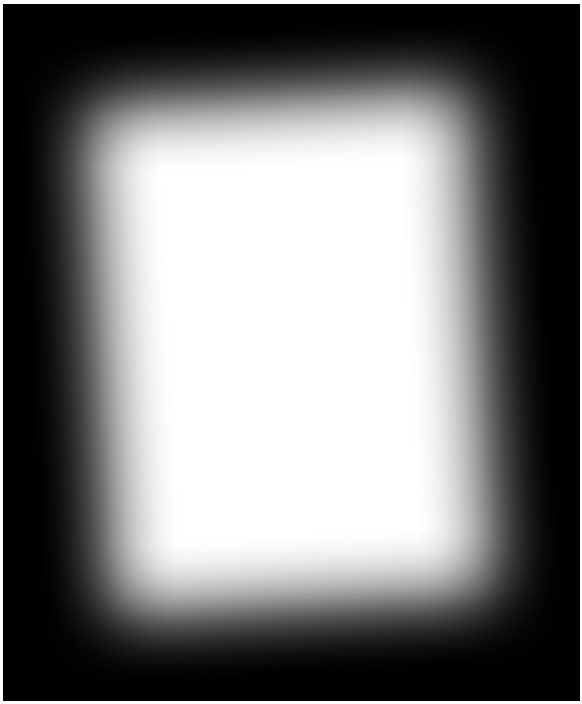
menús y líneas de diálogo, Starflight nunca se tradujo al español, lo que en la épo-

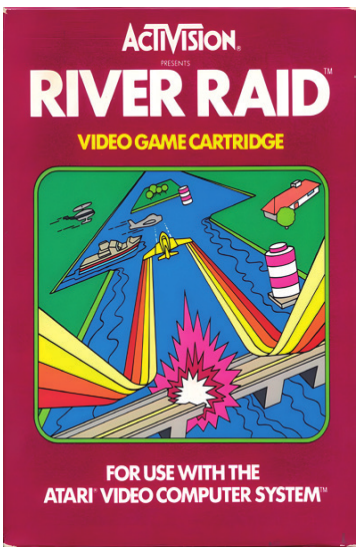
la gestión de datos y la liber- ca impidió a muchos disfrutar de su historia.

tad total pudiera atraer en



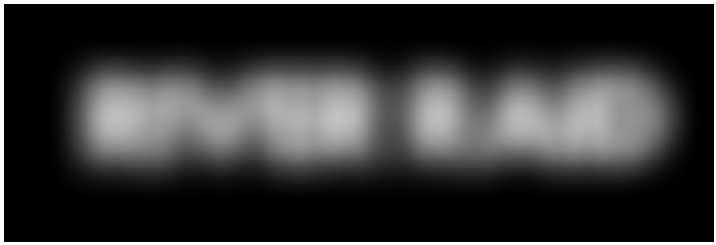
Los cartuchos de Atari 2600 fueron los primeros que deslumbraron a los gamers de finales de los 70 y principios de los 80. Y este River Raid de 1982 parece que le dejó una huella imborrable a nuestro querido José Luis. A ver qué nos cuenta...




ACTIVISION
PRESENTS
RIVER RAID™
VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR USE WITH THE
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™

por José Luis Sanz

Río salvaje



Fue un época que la tengo marcada a fuego por la ca-rátulas de los juegos. Unas ilustraciones que no tenían co-rrelación con lo que luego veía-

mos en pantalla, pero nos daba igual. En aquella primera época de Atari 2600, CBS Colecovision o Philips Videopac, los cartuchos eran como libros donde nuestra mente rellenaba pintando lo que las capacidades técnicas de las máquinas no alcanzaban.

Y River Raid fue uno de aquellos primeros juegos que me explotaron la cabeza: un avión que

sobrevolaba un territorio hostil eliminando enemigos pero, también, recolectando combustible para seguir su misión. Los gráficos eran alucinantes (para los ojos de un niño de la época) y el scroll nos transportaba hasta un universo inmersivo que nunca habíamos visto antes funcionando en la pantalla de nuestras viejas televisiones de tubo.

Nunca tuve una Atari 2600 en su época, cuando había que tenerla, pero sí un amigo del barrio que nos invitaba a su casa a probarla. Emilio falleció pocos años después, pero me llevé gracias a él el enorme recuerdo de haber compartido momentos únicos con él y con su consola. River Raid es un clásico de Activision que parecerá poco con la vista de ahora, 43 años después, pero entonces supuso una ruptura total con los vetustos Pong. Y si encima me hace recordar a un viejo amigo que ya no está, pues

Un iPhone... y a dirigir una web de juegos

Existen muchas razones para ocupar un puesto de trabajo, pero pocas son tan origi-nales como las que me llevaron a encargarme de la web de videojuegos de Axel Springer.

por Hacia mediados del dez y yo mismo haciendo de año 2009 ya estába-hombres orquesta. Así que mos inmersos en la su cierre era inminente. Lo famosa ‘crisis del ladrillo’. El sabíamos todos. papel llevaba ya un tiempo reduciendo mucho las ven-Axel Springer, tas y en Computer Hoy perdidos en internet Juegos –donde trabajaba en ese momento– ya nos En el año 2009 ya todo el José Luis Sanz habían recortado desde la mundo usaba internet para editorial todo lo recortable: informarse. Las ventas de la revista salía al quiosco sin revistas no eran termina-equipo de maquetación ni les pero la tendencia era diseño y sin colaboraciones. bajista. Y la cosa se ace-Solo quedábamos Gustavo leraría mucho. Estaban ya Bernaldo, Ignacio Hernán-marcando la pauta webs

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

HOBBYNEWS.es

+1 193 Buscar

Regístrate
Iniciar sesión

Inicio | Noticias | Reportajes | Avances | Videos | Reviews | Top Juegos | Foros | MMO | Blogs | Trucos

PlayStation 3 | Wii | Xbox 360 | Nintendo 3DS | PC | PSP | PS Vita | Nintendo DS

REVISTA OFICIAL Nintendo
MARIO TENNIS OPEN
Todo sobre el regreso de la leyenda del tenis a 3DS

PUBLICIDAD

NEFAB Encuentra tu Solución € de Embalaje

>PORTADA

VIDEO PS3 / PS Vita 18

Novedades... PlayStation: mayo 2012

PlayStation recibe en mayo juegos como Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, Dragon's Dogma,

Bioshock Infinite

PlayStation mayo '12

CoD Black Ops 2

PUBLICIDAD

Nuestros Blogs

Sonia Herranz
Cristiano Ronaldo, PES 2013 y PS Vita

como Meristation, 3Djue- podría cumplir con ese per-
gos e incluso Vandal, y Axel fil, básicamente porque de
Springer seguía ‘tocando el todos los demás aspirantes
violón’, sin enterarse de la ninguno estaba muy inte-
película, a pesar de haber resando en dejar sus pues-
tenido trabajando durante tos de directores de una
algún tiempo a un pequeño revista en papel para irse
equipo para desarrollar una a internet. Era un mundo
nueva web. Recordad que que daba miedo y para el
veníamos de haber lanzado que había que tener ciertos
y cerrado, algo más de un conocimientos técnicos. Yo,
lustro antes, una primera por suerte, tenía una base
página llamada Conecta- de HTML y comprendía los
juegos. Un error de bulto. flujos técnicos detrás de
zos decidieron lanzarse a Así pasaba algunas maña-Pero en 2009 ya los jefa- una estructura web, o un
web de juegos. A diferencia y el estreno de la web. de muchas herramientas de diseño, vídeo e incluso pro- internet creando una nueva nas JL entre el cierre de CHJ manejo bastante avanzado
de la primera, Conectajue- gramación que se llevaba
gos, que se lanzó cuando Se fichó para esta expan- entonces, como era Flash.

las revistas iban como un sión a internet a nuevo Pero lo que iba a decantar la tiro, ahora ya las redaccio- personal, venido de fuera balanza no fue precisamente nes notaban que iban subi- y con ‘mayor experiencia’ eso. Curiosamente. dos en sus particulares Tita- en el

medio, y cuando ya nic y que tarde o temprano decidieron ponerse con la Cuestión móvil se hundirían. Unos antes y nueva web, decidieron bus-otros después y como os car a alguien que la diri- Desde que en 1994 me

contaba antes, Computer giera. Y claro, yo, que había compré mi primer móvil, un

Hoy Juegos fue de los pri- dejado de hacer Computer mítico StarTac de Motorola, meros que lo hizo en 2009. Hoy Juegos pensaron que siempre he cambiado de >>

Steve Jobs presentó al mundo el primer iPhone de Apple un 9 de enero de 2007, modelo que nunca llegó a venderse en España de manera oficial.

cómo queríamos que fuera

aquel portal que sería uno de los cuatro proyectados en una estrategia (sin sentido) que pasaba por otra web de trucos, una tercera de guía

de compras y una última centrada solo de análisis. Como sabéis, al final solo quedó Hobbynews.es que,

en julio de 2012, pasaría a llamarse como la conocéis hoy en día, Hobbyconso-

las.com. El caso es que ya

Juan Carlos García, Amalio Gómez y Abel Vaquero en una foto lanzada la web – cosa que

de junio de 2011. JL estaba detrás de la cámara mientras inten- ocurrió en mayo de 2010–,

taba dirigir una web de videojuegos en Axel Springer. hablando un día con Amalio,

me confesó la razón por la

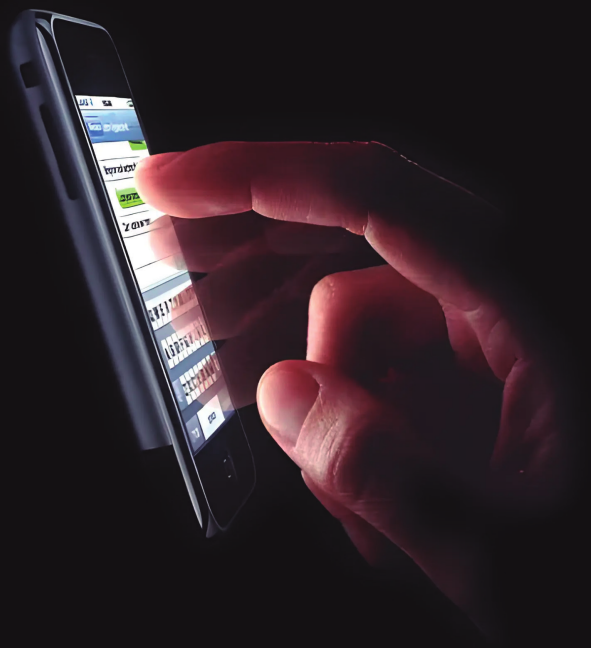
modelo con bastante perio- no pasó desapercibida para que me habían elegido. Y no dicidad. Cuando llegaron los los que mandaban. En este fue porque hubieran cerrado Nokia no paré de comprarlos caso un tal Amalio Gómez. mi revista y estuviera sentado uno detrás de otro.... hasta en la terrraza tomando quicos

que se lanzaron los iPhone. Llega Hobbynews.es todos los días, o por amistad El primero se vendió en junio con él desde el lanzamiento

de 2007 pero no llegué a El primer equipo de la web de Hobby Consolas en octu-tenerlo hasta 2008. Obvia- se formó a finales de 2009 bre de 1991, o que fuera de mente, aquello fue una revo- con Amalio Gómez como los pocos que ya tenía un ojo lución y pronto se enteraron director editorial, jefazo puesto en mundo digital, sino muchos en Axel de que tenía máximo; Abel Vaquero, el porque “te vi que tenías un uno. Después de ese llegó el responsable de diseño; y un iPhone”, y eso fue conside-modelo 3G (ya oficialmente servidor como director de rado algo a tener en cuenta. en España) y luego el 3GS. una redacción compuesta En 2013 decidí irme volun-Los tuve todos, cuestión que por un solo redactor, amén tariamente por lo que dejé

de colaboradores que irían el camino libre para que se llegando más tarde. Entre quedaran con todo ‘las hie-todos nos pusimos a idear nas’. ¿O eran ‘los demás’? P

iPhone



Touching is believing.

The revolutionary new iPhone is now available at Apple and AT&T retail stores.

Psygnosis: amor a primera vista

¿Fue la poderosa ilustración de Roger Dean o el icónico sprite de Hegor? Lo cierto es que Barbarian avivó mi pasión por los 16 bits.

AMIGA por Barbarian fue uno de objetos de culto, brillantes y los primeros juegos casi inalcanzables. que me hizo dudar Barbarian fue el cuarto entre Atari ST y Commodo-juego de la compañía de la re Amiga. Llegué a visitar un lechuza blanca, tras Bra- Marcos García par de tiendas para compa- taccas (heredero de Ban- rar ambas versiones en per- dersnatch), Arena y Deep sona, e incluso compré un Space. La soberbia ilustra- ejemplar de Your Computer, ción del artista inglés Red que incluía un pequeño artí- Dragon marcó mi destino, culo dedicado a la creación igual que las tres pantallas de Psygnosis. La fiebre de de la parte posterior, pro- los 16 bits me había golpea- tagonizadas por el icónico do con fuerza, y Psygnosis sprite del bárbaro Hegor. era, sin duda, su mayor ex- Eso sí, venían hábilmente ponente. El inigualable arte "aderezadas" con más ene- de Roger Dean y el tamaño migos, trampas y situaciones de sus cajas premium mar- de las que aparecían en el caron a toda una generación juego final. También recuer- que observábamos con fas- do las cifras que acompaña- cinación aquellos auténticos ban dichas screenshots: 48

Barbarian
BY
DAVID H.LAWSON
AND
GARVAN CORBETT
COPYRIGHT CODEVISUAL AUDIO
COPYRIGHT©1987 PSYGNOSIS

pantallas en alta resolución, cia del bárbaro rompiendo culos, enemigos y trampas,

más de 20 enemigos y tram- la cadena aportaba un ali- tanto visibles como ocultas.

pas, y más de 300 secuen- ciente exclusivo a esta ver- Barbarian no era perfecto,

cias de animación. En su sión. La original aventura de ni mucho menos. Era algo

momento disfruté de Barba- acción de David H. Lawson lento, tenía lag, sus efectos

rian y de su letal odisea de y Garvan Corbett se jugaba de sonido digitalizados tam-

ida y vuelta tanto en Atari con ratón, algo que volvería- bién sonaban con retardo

ST como en Amiga, aunque mos a experimentar, un año y la detección de colisiones

un poco más en la máqui- más tarde, con Obliterator. era mejorable. Pero, aun así,

na de Commodore, donde Disponíamos de 13 iconos era pura magia pixelada con

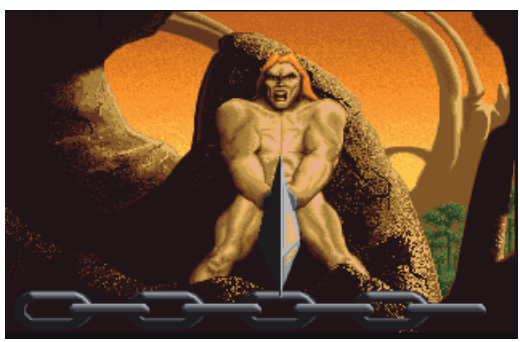
esos 16 colores extra mar- de acción (dirección, salto, el sello Psygnosis: de esa

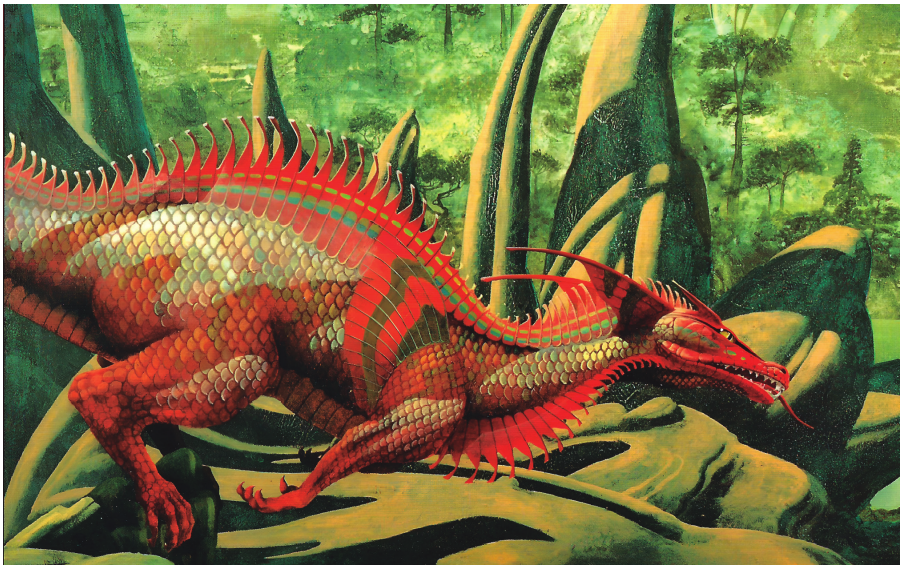
caban la diferencia, espe- correr, ataque…) y teníamos que te hacía feliz solo por

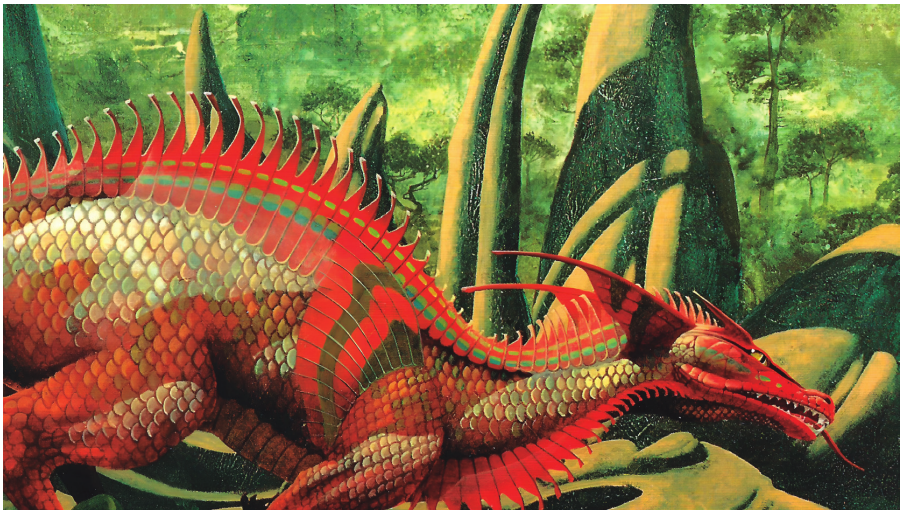
cialmente en la magnífica que planificar cada movi- saber que algún día la disfru-

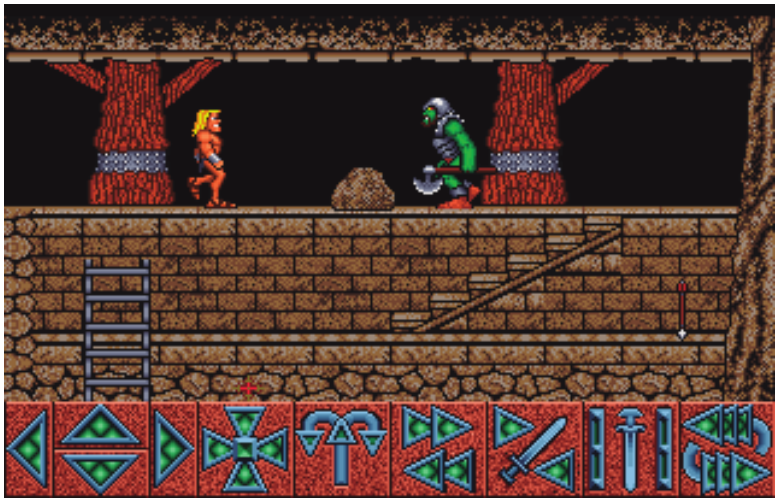
recreación pixelada de Red miento con sumo cuidado a tarías en tu recién estrenado

Dragon. Además, la secuen- la hora de gestionar obstá- universo de 16 bits. P



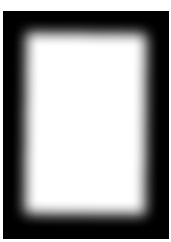


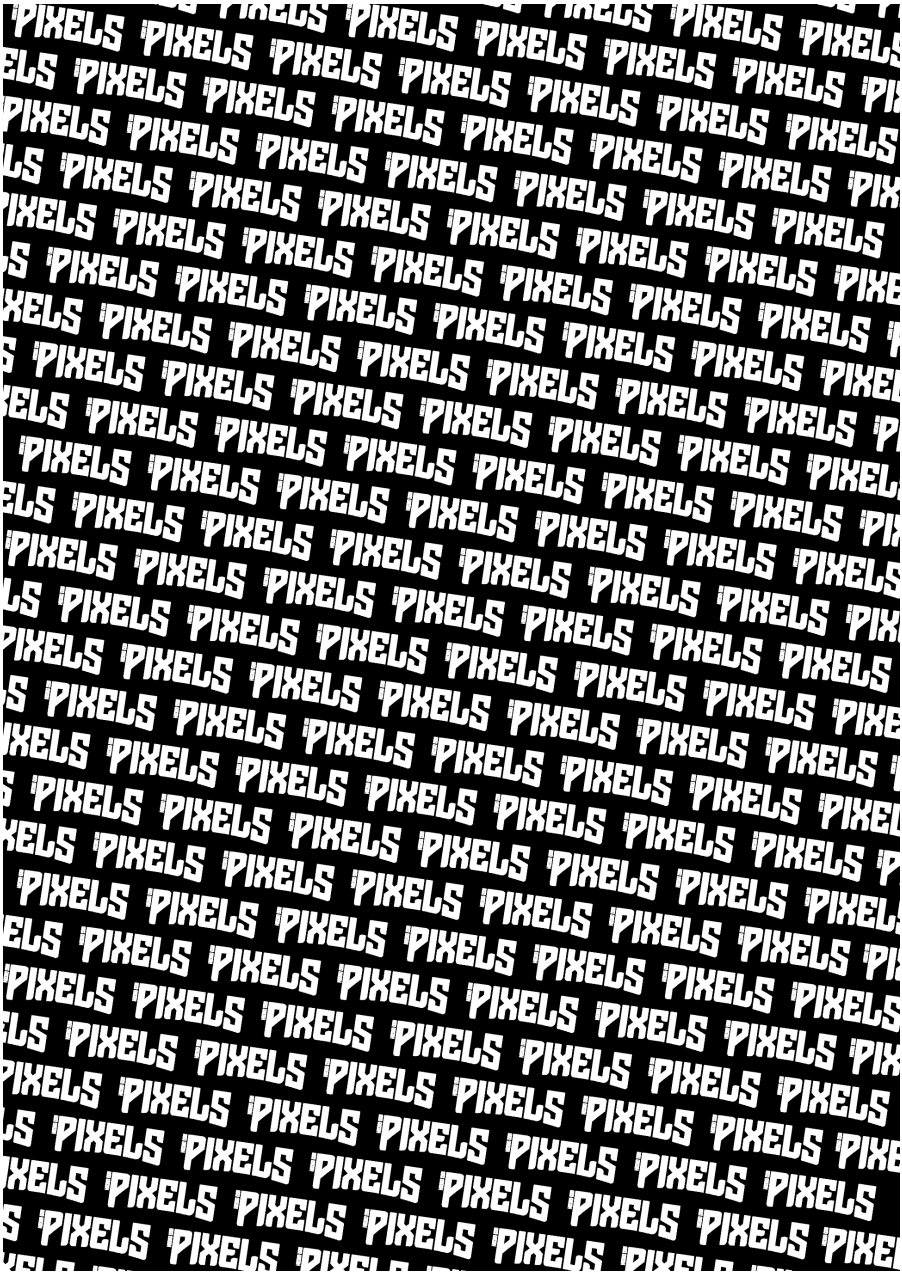




00
00:15:13

Barbarian



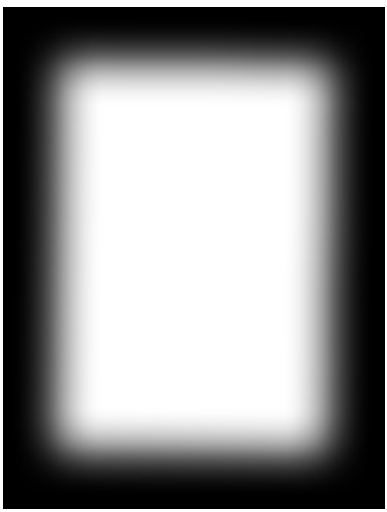


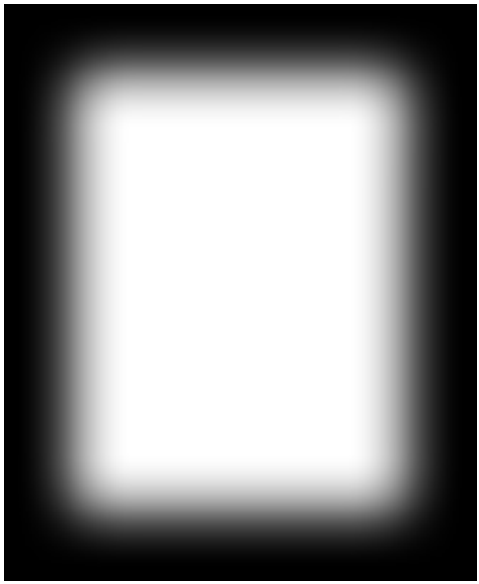
Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

Abel Martínez Mecina Carlaidus Ernesto Martín Laso Abraham Pérez Pérez Carlos Barbera Ballester Ernesto Viejo Acaymo Navarro Cerpa Carlos Casado Freire Esteban Bernal Castello Adonay González Darias Carlos Crespo Ochoa Eugenio Fernández Manrubia Adrián Villa Muñoz Carlos Durán Gil Eva López Merino Agustín Jurado Méndez Carlos Insúa De La Fuente Fco. Fidel Ortega Espliego Alba Pendón Sanabria Carlos Urbano Corrochano Felipe Méndez Garrido Albert Mercadé Carlos Vidal Rodríguez Félix Páez Pavón Alberto Escolano Sánchez César Prados González Félix Yuste Lledó Alberto Flores del Río Cgmorcillo Fermín Bernaus Berraondo Alberto Germán García García Corvincustom Fernando Gutiérrez Fernández Alberto José

Conde Barrios Cppsvx Fernando López Orenes Alberto Marín Blanco Cristian Belzunces Fernando Mena Rivera Aleix Miró García Dandevil79 Fernando Ramos González-Serna Alejandro Baldominos Gómez Daniel Barragán Fernando Soguero Sánchez Alejandro Corral Granados Daniel Escalante Osuna Fran Iglesias Villafañez Alejandro Llin Sanz Daniel Espín Pellicer Fran16Bits_ Alejo Cabrera Dorta Daniel Expósito Zafra Francesc Quilis Álex Gil Sánchez Daniel García Molina Francisco Alarcón Parra Álex Zapatero Lozano Daniel Montealegre Claramonte Francisco Aprea Vallejo Alfonso Javier Martínez Martínez Daniel Olcina Momplet Francisco Blázquez Arauzo Alfonso Nistal Herrera Daniel Rodríguez Madrid Francisco Fernández González Alfredo Gallego Trillo Daniel Vega Rodríguez Francisco Huerta Sánchez Álvaro Arroyo Camacho Darío Martín Sánchez Francisco Javier Linares Álvaro Gómez Amor David Fernández Sanz Francisco Javier Martín Cubino Álvaro Lozano Rodríguez David García Cordero Francisco Javier Ortiz Trujillo Amado Sánchez González David Herrero Valle Francisco Jesús Rubio Reales Anacolutos David Mazuelos Maraver Francisco Luis Fernández Soriano Andrés Antolín Osuna David Pérez Arribas Francisco Miguel Alarcón Parra Andrés Pardo García David Romero Tobar Francisco Seller Rizo Ángel Borrell García David Santos “Xax” Francisco Vera Soto Ángel García García David Tapias Milán Gabriel García Pavía Angel Luis Rojo Rosa David Vega Nevares Gamer De Usera Angel Reyes Oliva García David Vega Vandenbempt Gerard Antoni Moragues Darder Davirra Gonzalo Martín Sánchez Antonio Delgado Fernández Dcourense Gorka Touzon Antonio Elvira Domínguez Diego García Sanchez Gowayn Antonio Iniesta Tresaco Diego Llorente Merino Guillermo de María Madina Antonio Lázaro Morales Diego Lorenzana Suárez Gustavo Bernaldo De Quirós Antonio Luis Carretero Marquez Dimas Sánchez Cremades Héctor Benedí Reina Antonio Sánchez López Duddo Héctor Ferreiro Vicente Arkretro Eduardo Briz Merino Héctor Fraile Fuentes Arturo Blanco Pereiro Eduardo Falla Ramón Hector García Reyes Avalonzgz Eduardo Hernández Gutiérrez Héctor Rodríguez Díaz Beatriz López López Eduardo Ramos Rodríguez Héctor Salvatierra Pérez De Madrid Benat González Aberasturi Egunsenti Elkartea Hiromaru Hajime Benjamin Mañas Cárdenas Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ignacio Collado Erro Bernardo Martos Martínez Emilio Adá Nogueira Ikaruga Shock Bernat Rodríguez Caldú Emilio Arias Iñigo Gabilondo Cuéllar Borja Garate Maidagan Enrique Condo Folgado Itho Borja Pérez Rodríguez Enrique Navarro Sancho Iván González Castro Burrianapl Eriel Iván Mouriz Ibarra

PIXELS
LA CONSOLA DE
TU PRIMERA VEZ

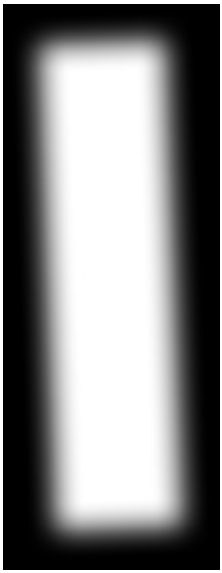




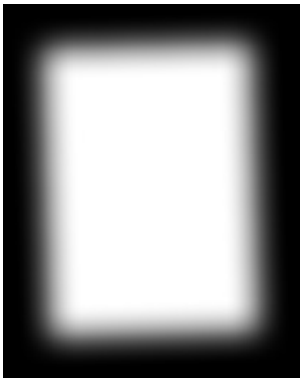
PIXELS
INVASION

PIXELS
CARA B
46 TOMOHIRO NISHIKADO
por José L. Molina
56 SUELTA LA GALLINA
por Sonia Herranz
68 UN GRANDE LLAMADO STARFLIGHT
por José Luis Sanz
74 CUESTIÓN DE TENER UN IPHONE
por José Luis Sanz

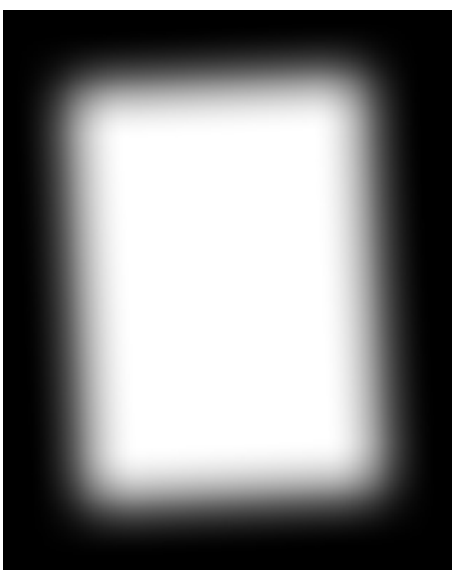
J.L. Skywalker
1992
HOBBY
86
Puntuación favorita
9
Fuerza
8
Trabajo
3
Redacción
2
Gamer



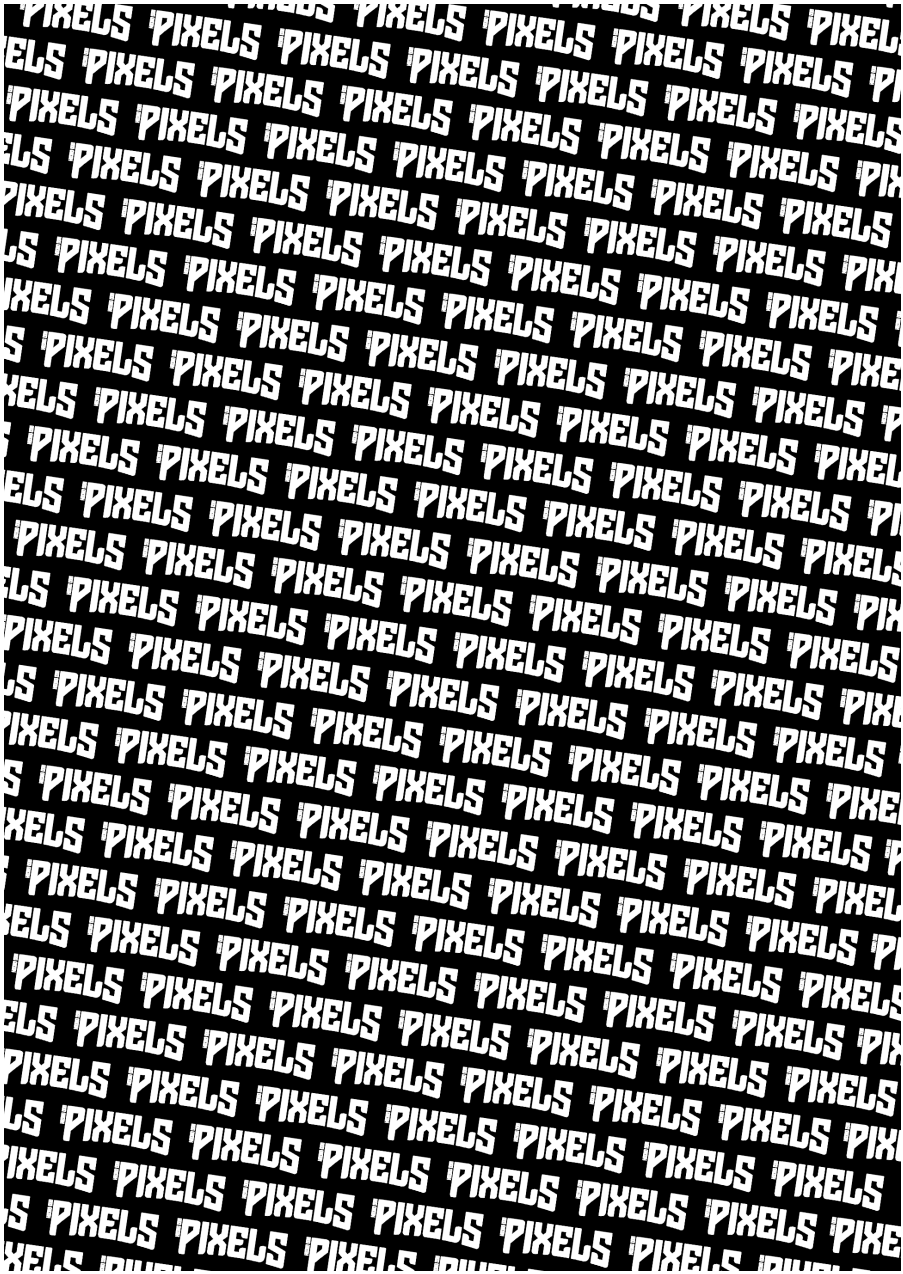
PIXELS
CARA A
06 FENÓMENOS INVASORES
por José Luis Sanz
16 SPACE INVADERS ATARI 2600
por José Luis Sanz
24 TAITO Y SUS MEJORES JUEGOS
por Marcos García
36 CÓMO SE HACÍAN LOS MAPAS
por Sonia Herranz
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
22 34 72 Ajuste de cuentas
54 66 Me robó el corazón
44 Mi Periférico favorito
64 Aprendiz abuelos
78 Placer culpable



86
Puntuación favorita
José Luis Sanz
2025
PIXELS
5
Fuerza
3
Trabajo
9
Redacción
7
Gamer



Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Iván_R_Sprinter_Trueno_Ae86 Juan Prieto Araujo Powercmis Jacinto Lozano Rodríguez Juan Ramón Cordero Morán Rafael Alfaro Jaime Iglesias Mantero Juan Ramón González Sebal Rafael Carvajal Palacio Jaime Oviedo Silveira Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo Rafael López Olmeda Jaime Rangel Julen Corta Negueruela Rafael Martín Elvira Jaume Rubió Mata Julian Garrido Pérez Rafael Saguar Corral Javier Aguilar Saavedra Julio Jiménez Delgado Ramón Borja Espillaque Javier Álvarez Rodríguez Julio Montes Torres Ramón Casanova Castro Javier Bardal Prieto Julio Pérez Morago Ramón Navarrete Muñoz Javier De Miguel Varela Kardox Raúl Cano Tomás Javier García Bethencourt

Krustaceogallego Raul Carrillo Aka Metsuke Javier Gómez Montoya Lillo Fernández Fernández Raúl Carrillo Garrido Javier Granadino Cardoso Lluis Martínez Carrera Raul José Gómez Lozano Javier Heredia Mata Lolo1982 Raúl Jusdado Tejedor Javier Jiménez Cidre Luis Alfonso Álvarez Chavarría Raúl Montero Merchán Javier Munarriz Luis Brazo Domínguez Raúl Ricardo García López Javier Villanueva Mangier Luis Carlos Pérez de Raúl Rosillo García Javierlarrosa Mezquia Bargos Ricard Meri Boronat Jesús Fernanz Antón Luis García Navarro Roberto Martín Fernández Jesús Herrera Cámara Luis Martos Rodríguez Roberto Sánchez Santos Jesús Javier Arceo Otero Luis Tomás García Sánchez Román López Díaz De Freijo Jesús Sánchez Vigil de la Villa Mallynoshow Roque Lara Núñez Joan Boria Boronat Manu Siles Martín Rorschach Jokin Moreno Oteiza Manuel Bordallo Hernández Rubén García Gómez Jon Zorita Leza Manuel Felipe Alonso De La Cruz Rubén Navarro Monzó Jonatan Amblar Abellán Manuel Hermida Ruido Rubén Sanabrias Martínez Jonathan Villanueva Mangier Manuel Huertas Rodríguez Rubens Fernández Amoros Jordi Escobar Bonet Manuel Román Jódar Santiago Balsa Rodríguez Jordi Latorre Ferrando Manuel Sánchez Gámez Santiago Márquez Solís Jordi Ramos Montes Manuel Sánchez Herráez Sergio Aguilera Molina Jorge García Cebriá Manuel Siles Sergio Camarasa Rubio Jorge Llorens Badelles Manuel Siles Martín Sergio Fernández José Ángel Nacar Perez Marco Antonio González Muelas Sergio Freire Astray José Antonio Saavedra Rodríguez Marcos Morcillo Rueda Sergio Roldán José Enrique García Martín Maria Teresa Rodríguez Calvo Sergio Suárez García José Francisco Orellana Ayuso Mauricio Cueto Pérez Simon Gómez Cabanelas José Hernández Jimenez Miguel Ángel Ager Vázquez Stratojet José Isaac Aranda Jiménez Miguel Ángel Martínez Marcos Superwoch José Jimenez Guerrero Miguel Ángel Reyes Molón Takumi_Eol José Juan Fernández Panzano Miguel Ángel Yestera Vaquero Tom Gangoiti Medina José Luis Castro Sola Miguel Cejudo Lafuente Tomas Martínez Sanchez José Luis Cebrián Pagué Miguel Corral Álvarez Toni Payeras Nicolau José Luis Equiza Calvo Miguel González Cote Txefoedu José Luis Gil Garnelo Miguel Martín Alonso Udde José Luis Gómez Sánchez Miguel Ovelar González Ushiku + Sombra José Luis Nava García Nacho Abril Uxío Feixoo Seara José Luis Ureña Fernández Natahari Vgretro José Manuel Martínez Aguilar Natalia Rodriguez Cabeza Vicente Gallego Salinas José Manuel Rodríguez Rodríguez Natxo Cruz Vicente López Camacho José María Díaz Aguilar Negora Víctor Díaz Villar José María Margallo Salgado Niko Fdez De Las Heras Souto Víctor Domínguez Ruiz José Niclós Camarasa Octavi Goñi Borrull Victor Gómez García José Rafael Dieguez Molero Oneredbox Víctor Llamazares López Josép David Ruiz Santos Óscar Carreño Riera Victor Manuel Serrano Jimenez Juan Antonio García De Quinto Óscar Herráez Gutiérrez Víctor Ortuño Domínguez Juan Carlos Bergon Esparcia Óscar Jesús López Sierra Víctor Sánchez Martín Juan Carlos Fidalgo Fernández Óscar Loriz Blanco Víctor Sánchez Revelles Juan Carlos González Amestoy Óscar Rodríguez Navacerrada Victor Sevilla Marquina Juan De Sala Reina Pablo Carretero Gómez Viktor Segura Blanco Juan Ignacio Del Valle Cosme Pablo José Fernández Bermudez Xavier Anglès Pujolràs Juan José Torres García Pablo Rozadillas Perales Xavier Romero Juan Luis González López Papagamers Juan Luis Romero Pedro Jesús González Viguera Juan Manuel Barrio Olmos Pedro López Muñoz (*) Fecha de cierre del listado

Juan Manuel Garrido Sánchez Pedro Pablo Aramburu Fernández 15 de diciembre, 09:25h. Juan Manuel Méndez Rey Pere Joan Bujosa Crespi

Nº12_Poco_estándar

MSX fue uno de los intentos de estándares más recorda-dos, aunque su fracaso no echó para atrás a otros que lo intentaron más tarde. Y también fue cosa de tres letras...

¿Sabéis de qué hablamos?

En tierra de nadie EDITA Y DISTRIBUYE

En tierra de nadie

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Marcos García,

Juan Carlos Sanz,

Gustavo Bernaldo,

José Luis Molina y

José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

Una vida tocando José Luis Sanz Serna

Una vida tocando

muchos palos IMPRIME

muchos palos

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO

@HechoconPixels

SOPORTE

soporte@hechoconpixels.com

TIENDA

tienda@hechoconpixels.com

PRÓXIMO NÚMERO

.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.

11 ©□ TAITO CORPORATION